

**经与咒**
闲谈KPI



**普通人的单机梦想**
柳晓宇与66RPG游戏制作比赛

**08**月下
本期特惠价
¥7.00



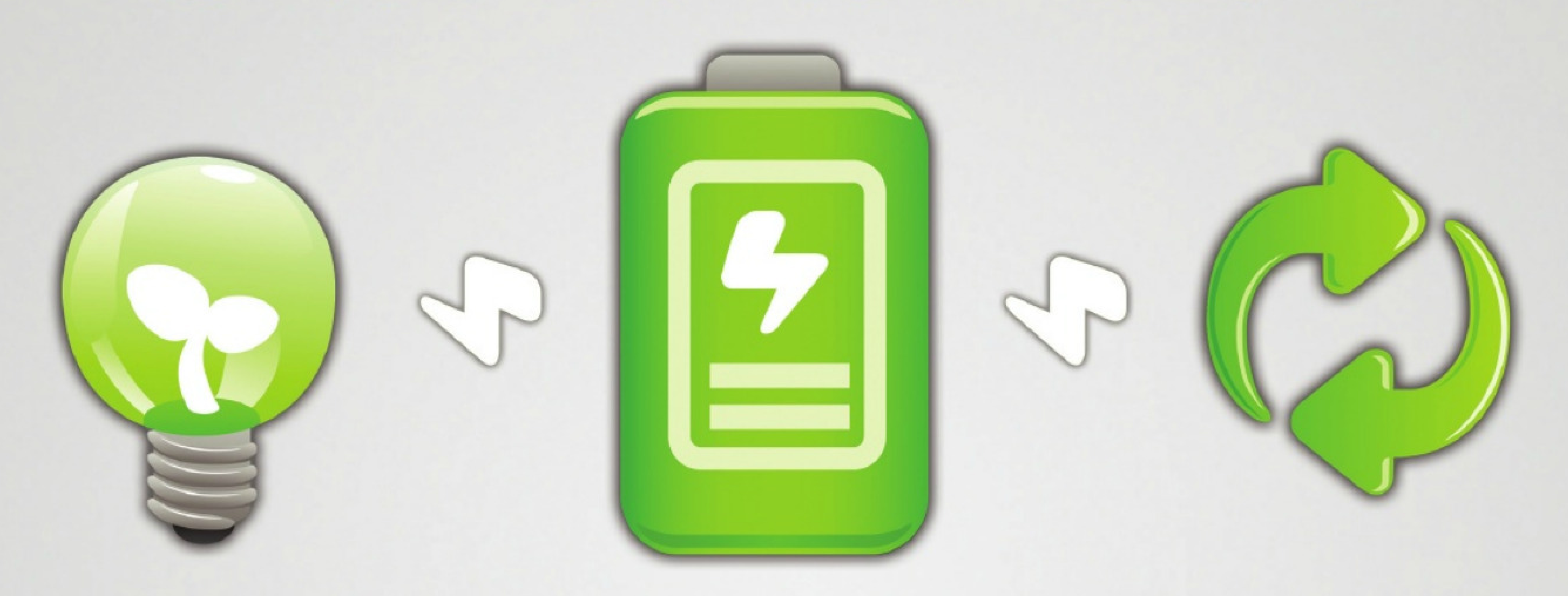
Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第413期

# 大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



## 移动设备的供电迷局






ISSN 1007-0060
9 771007 006098 24









2012年度巨献
900K的Q版3D梦幻巨作
3秒下载 Q爽一夏
魔之精灵
ONLINE
2012年7月16日全民公测
Q版操作流
自由开放战斗模式，
技巧意识一个不能少，
Q版也走操作流！
梦幻日系画风
清晰可爱，
酷绚潮流造型千奇百怪，
享受时尚游戏画风
精灵高自由
全开放式精灵天赋设计，
四大类别，双向选择，
两大脉络，十余项分支，
个性组合千变万化
养成宠物多
百余种宠物，
趣味性养成从猛到萌，
千余种进阶变化造型，
玩转宠物图鉴魔法书
活动全天候
农场、塔防TD、战场、竞技、
棋牌植入新体验，活动趣多多，
多重副本覆盖全天候
WWW.5AY.COM



发送sdxl至10690999206有机会赢得内测激活码
神雕侠侣官网 搜索
问世间
情是何物
直教
生死
相许
为爱痴狂
侠侣无双
2D回合动作网游
杨过
小龙女
神雕侠侣
金庸
sdxl.wanmei.com
8月9日内测开启
火爆发号中
激活码领取
www.wanmei.com
完美世界
PERFECT WORLD

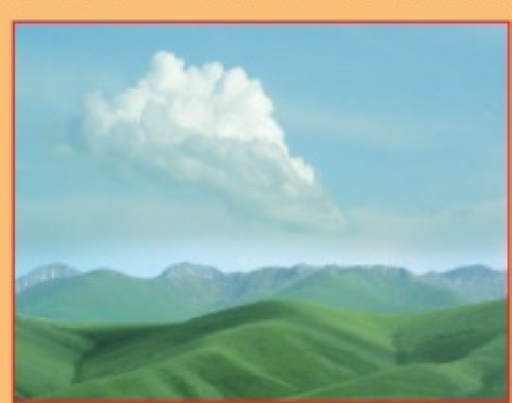
## 重点推荐

### P18 特别策划
## 驱动智慧
### ——移动设备的供电迷局



究竟应该怎样选择、保养、使用移动设备的电池，才能让它们更健康、更安全地为我们提供智慧的驱动力？请随我们一道穿越供电迷局。

### P48 应用聚焦
## 漫笔云中记
### ——国内主流“云笔记”平台全面测评



在炒作了云存储、云杀毒与云游戏之后，“云笔记”成为广大用户关注的新焦点，本期测评就给大家推荐最合适自己的“云笔记”服务。

### P96 攻城略地
## 术士
### ——秘术宗师



这是一款魔幻版的袖珍《文明5》，不到1GB的“身材”短小精悍，画质与音效均属上乘，嫌《文明5》太慢的朋友肯定会喜欢它灵活轻快的节奏。

## 大众礼物

| TOPTEN投票幸运读者 | | 评刊幸运读者 | |
|---|---|---|---|
| 陕 西 | 李 哲 | 江 苏 | 邵 杰 |
| 江 西 | 唐 娆 | 湖 南 | 白寅龙 |
| 广 东 | 徐 周 | 北 京 | 王 乐 |
| 甘 肃 | 杜 宇 | 山 西 | 王 建 |
| 广 东 | 张 铭 | 安 徽 | 李晓明 |
| 北 京 | 李 响 | 宁 夏 | 林 伟 |
| 内蒙古 | 赵志超 | 北 京 | 杨 晓 |
| 湖 北 | 张文娟 | 浙 江 | 钱玉婷 |
| 宁 夏 | 林宇成 | 上 海 | 周 翔 |
| 云 南 | 李 刚 | 成 都 | 刘志伟 |



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个



精英部队
ELITE FORCES
2012现代战争网游
打造专属枪械
成就战争传奇
火热测试进行中 EF.9HGAME.COM 领取激活码
九合天下
九合游戏
9hgame.com
VIN

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君 郑弢
本期责编 毋羽
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电 话 010-68271996 / 68272656
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88135613
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年8月16日
定 价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销





## 责编手记



男人和女人的确不一样。

这里所说的不一样不是指那些显而易见的方面，而是想单独谈谈两者之间思维方式的不同。比如前几天去超市，某人嘱咐我想尝尝某品牌新出的一种饮料。“二层电梯右边，白色的，有石榴味的，3块钱左右吧，具体叫什么忘记了，你看着买吧！”然后电话就挂了。哦买糕，是扶梯还是电梯？液体是白的还是瓶子是白的？什么叫有石榴味的，你到底想喝什么味的？是比3块多还是少？名字都忘了怎么找啊？看着买又该怎么买啊？！顿时我就因为信息量过大大脑暂时无法处理了，这些话全是模糊的，但又让你无法反驳：冥冥之中它好像真的存在……

到了二层开始面对“三堵饮料墙”进行拉网式地毯搜索，首先寻找白色状物体，然后看味道再配合价格差不多就能确定下来了，整个过程没有花费太长时间，不过还是让我头痛眼花了半天。正当要离开的时候，忽然就觉得哪里不太对劲儿。不对了……不对了！浪费了这么多脑细胞最终得到的结果竟是一瓶饮料么？太不值了！如果是她的话，想必经过如此这般折腾，定会对国内超市饮料行业有了一番全面而又深入的认识，起码什么品牌出了什么新品价位如何销量怎样还能说出个一二三。于是我又开始重新审视面前的“三堵饮料墙”，逛超市又不是做项目赶任务，何必要把自己逼成这样？一味去追寻目标而忽略了周围的事物，真是一种傻傻的行为，或许这也算是男人与女人的不同之处吧。

以上便是此刻我坐在一摞稿子上想吐槽的话。

**本期责编：世界**













# 学好技能照样做金领




又是一年高考成绩揭晓！对于高中毕业、正面临着人生重大抉择的应届考生来说，成绩不理想怎么办？其实，高考并不是通往成功人生的“独木桥”，报名参加职业培训无疑是另一种成才的道路。尤其是人才需求异常迫切的游戏动漫产业，更为广大落榜生和大中专生提供了难得契机！在新的时代里，学历和能力并不一定划等号，拥有一技之长才重要！

## 动漫游戏新课程火热招募　报名从速！

### 大学校园失之交臂，动漫专业再造人生赢家！

——一个高考落榜生的奋斗历程

高考后的盛夏本该是收获的季节，然而两年前，没有取得理想成绩的我，却不得不面对灰暗沮丧的心境和父母的失望眼神。看着当初一起奋斗过的同学们经过假期的放松，开始收拾行李准备进入大学校园，已经成年的我，也必须为未来作出规划。

就在最迷茫和痛苦的人生岔路上，汇众教育成了我生命中突如其来的一束阳光。让我知道自己一直迷恋的动漫游戏竟然可以成为学习和工作的内容，陪伴我度过一生。经过充分了解，我报名参与了汇众动漫游戏学院的动漫设计课程，并在毕业之后如愿以偿地进入了一家大型动画制作公司。如今的我拥有一份令人羡慕的高薪工作，“ 破茧重生 ”后，对人生再次充满了必胜的信心！

| 招生专业 | 专业课程 | 就业岗位 | 参考薪资(元/月) |
|---|---|---|---|
| 游戏程序开发 | C++，Java，Windows程序开发 | 2D/3D游戏程序开发工程师、手机游戏程序开发工程师 | 3500-10000 |
| 游戏美术设计 | 游戏原画、道具、场景、人物设计、3D动画设计 | 游戏场景、游戏人物设计师、3D动画特效设计师 | 3000-8000 |
| 动画设计 | 2D动漫制作、3D模型制作、动画渲染 | 2D动画设计师、3D渲染师 | 2500-10000 |
| 高级动画特效设计 | MAYA高级动画、动画合成与特效 | 高级动画师、高级特效师、高级CG动画师 | 3500-12000 |

**招生对象：** 18–35 周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏动漫制作的在职、待业人士；

**课程设置：** 游戏策划，3D 网络游戏程序开发，3D 网络游戏美术设计，3G 手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；

**授课形式：** 小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论＋企业项目实训；

**郑重承诺：** 入学即签《就业推荐协议》！

**全国学习中心**

汇众教育官网：www.gamfe.com

| | | | |
|---|---|---|---|
| 成都校区：028-86925115 | 广州校区：020-87566175 | 北京中关村校区：010-51651119 | 济南校区：0531-82399012 |
| 郑州校区：0371-63979871 | 深圳校区：400-6185-681 | 北京动漫校区：010-59221466 | 杭州校区：0571-87247756 |
| 长沙校区：0731-84457601 | 西安校区：029-86690216 | 上海徐汇校区：021-64510032 | 青岛校区：0532-68851861 |
| 沈阳校区：024-22766600 | 北京公主坟校区：010-63966411 | 上海虹口游戏校区：021-36080008 | 重庆校区：023-63630011 |
| 武汉校区：027-87685520 | 北京北三环校区：010-51288995 | 上海虹口动漫校区：021-33872226 | |



**了解详情请拨打 400-6161-099**

汇众教育，致力于每一位学员成功！

# 炫音环身
## 雷蛇Tiamat迪亚海魔7.1耳机

■晶合实验室 魔之左手

目前支持7.1声道的高端影音娱乐耳机已非罕见，我们在市场上甚至见到了一些100多元的低端耳机也宣称支持7.1声道环绕声。这些耳机实际上大都采用标准的2单元设计，7.1声道效果是采用各种虚拟技术制造出的，但这种“假的”音效无法满足一些用户的高要求，例如对定位和响应时间等非常敏感的竞技游戏用户和FPS玩家。对这些用户而言，Razer推出的Tiamat迪亚海魔7.1应该是一款能够真正满足要求的耳机。



Tiamat迪亚海魔7.1的外形秉承了雷蛇耳机的厚实凝重感，粗大的框架和结实的衬垫、仿皮质耳垫均为纯黑色。耳罩的左右和上下角度可进行小范围旋转，根据头型进行微调，并采用防缠绕线缆



Tiamat迪亚海魔7.1采用伸缩式麦克风，可收入左侧耳罩内，它可进行小角度旋转，加上柔性前段，能够更贴合脸型；收音效果出色，轻声通话亦可清晰收录，适合团队游戏交流

耳罩后方为透明外壳，可以清晰看到每侧耳罩内各带有5个物理单元，可展示出真正的7.1声道效果，下方的雷蛇Logo在通电后发出幽幽的绿光，妆点着纯黑的耳机



不希望过于张扬的用户也可用附带的盖子遮挡透明的外壳，它采用四角的磁性贴固定，装卸很方便

**总结：**

这是一款酷劲十足又定位精准的环绕声耳机，可以显著提升高品质游戏、视频和音乐的临场感，也有助于提升竞技游戏成绩。



功能强大的线控是Tiamat迪亚海魔7.1的另一特色，通过音频线和USB接口连接主机。线控上巨大的音量旋钮和音量指示灯便于调节和观察，还可选择不同声道分别进行调节，例如在欣赏多声道电影时降低自己不喜欢的音效避免影响对白，在FPS游戏中加大后方声道的音量防备偷袭等。另外其上还有麦克风开关、7.1音效开关、外接音箱开关，按下音量旋钮则可直接静音



通过线控器上的接口可连接7.1音箱，方便地切换耳机和音箱播放方式

在实际测试中，尽管其佩戴重量达到360g（含小段线缆），但牢固的定位和舒适的佩戴使人不会感到累赘，只是耳罩内有些闷热。它在中频的音质表现最出色，人声很圆润，重音和高音显得有些柔和，虽然分辨率很好，但震撼性和刺激感较小。

这款产品的定位效果相当出色，播放7.1声道内容时敲击架子鼓不同组件都能分辨出不同的方位，游戏和视频中的表现更加明显，在播放常见的2.0音源时也可选择7.1模式，增加空间感，当然此时定位能力就不是很明显了。




炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

**厂商：** 雷蛇（Razer）
**上市状态：** 已上市
**参考价格：** 1699元
**附件：** 说明书、贴纸、音箱转接线、耳罩侧盖等
**咨询电话：** 400-815-5888（防伪查询）
**推荐：** 竞技游戏、高端FPS玩家
**相似产品：** 暂无

# iPad摇身变Air

## 罗技太阳能键盘本

■晶合实验室 魔之左手

作为目前最流行的平板电脑，iPad在商务方面的能力已经不需要再证明了，其上的各种办公软件甚至商务计算软件，使其同样成为了商务人士的最爱，不过这些软件并未解决iPad应用中的一个重要问题，那就是更舒适快速的输入。尽管iPad自身的输入法和虚拟按键设计都很不错，但需要进行大篇幅输入时，无论是敲在玻璃上的感觉，还是被软键盘遮掩的部分屏幕，都会让人感到有些不爽。罗技最近推出的太阳能键盘本就是一款为使用iPad的移动商务用户准备的产品，它采用保护套与键盘合一的设计和太阳能供电方式，使用非常方便。



罗技太阳能键盘本支持iPad 2和全新iPad两款产品，它最经典的应用方式就是半支起iPad，形成类似笔记本屏幕的角度，键盘恰好位于屏幕下方很舒适的角度





将iPad角度进一步放低，即可进入“观看”模式，此时屏幕下只剩了最下方的一排按键，而这些按键恰好全部集成了多媒体控制功能，欣赏多媒体内容非常方便

我们使用同一篇文章对其进行实际输入能力测试，只需输入一两百字就可较好地掌握这款键盘，长篇幅输入的速度至少是虚拟键盘的两倍，只是偶尔出现输入法未能正确联想的生僻词句时，因为待选框远离键盘，选择稍慢一些。





罗技太阳能键盘本的展开和折叠状态，中间的轴内装有可更换的充电电池。而折叠后看起来就像是一款很低调的iPad皮套，它也确实带有一般护套的自动唤醒/休眠功能和全方位保护能力



键盘侧面的蓝牙连接键和电量测试键。在连接蓝牙后，处于输入或观赏状态时蓝牙才会自动连接，平时不用担心误触键盘操作



键盘布局与苹果MacBook笔记本（如图）几乎完全一样，只是左右边缘按键略有缩短，苹果电脑用户可很快掌握，PC用户只需略微熟悉一下command和option键的用法，也可很快上手

**总结：**

这款产品功能全面，但也带来较大的重量和体积，折叠状态下厚度18mm，宽度则达到22cm以上，470g的重量是SmartCover的3倍，搭配iPad 2时的总重量和MacBook Air接近，看起来就像是把iPad变成了MacBook Air。




炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

**厂商：** 罗技（Logitech）
**上市状态：** 已上市
**参考价格：** 999元
**附件：** 说明书等
**咨询电话：** 800-820-0338（技术支持）
**推荐用户：** iPad商务用户
**相似产品：** 苹果Wireless Keyboard、泓能E101 iPad蓝牙键盘等



# 走近主流
## 蓝宝石HD 7870 2GB GDDR5海外版OC显卡

■晶合实验室 魔之左手

蓝宝石的HD 7800系列显卡采用AMD新一代NGC显卡，即南方群岛架构的Radeon HD 7800系列芯片，其中HD 7870采用的芯片代号为Pitcairn XT，名称来自南太平洋上的皮特克恩岛。7800系列作为目前南方群岛架构显卡的中端产品，售价在2000～3000元，是国内高端玩家更关注的价位段。

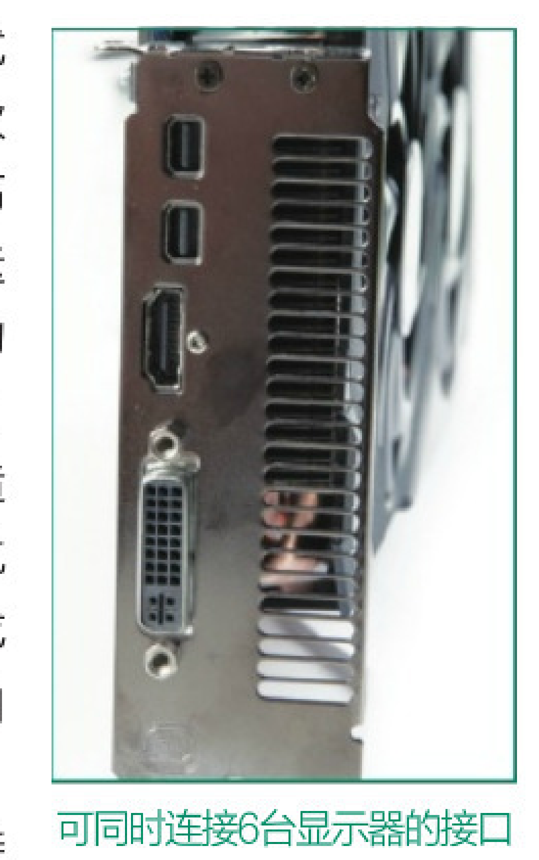
Radeon HD 7800系列的规格缩减非常明显，流处理器数量仅有HD 7950的2/3甚至更低，好在较高的频率弥补了一定的计算能力差距。而与前一代相比，HD 7800系列的规格也仅有小幅提升，和7900系列的大幅跨越有所不同。但是在测试中它却表现出明显的成绩提升，充分说明了新架构的强大性能。

| 型号 | Radeon HD 7950 | Radeon HD 7870 | 蓝宝石HD7870 2GB GDDR5海外版OC | Radeon HD 7850 | Radeon HD 6870 |
|---|---|---|---|---|---|
| 核芯代号 | Tahiti Pro | Pitcairn XT | Pitcairn XT | Pitcairn Pro | Barts XT |
| 晶体管数量 | 43亿 | 28亿 | 28亿 | 28亿 | 18亿 |
| 流处理器 | 1920 | 1280 | 1280 | 1024 | 1120 |
| 芯片制程 | 28纳米 | 28纳米 | 28纳米 | 28纳米 | 40纳米 |
| 芯片频率 | 800MHz | 1000MHz | 1050MHz | 860MHz | 900MHz |
| 显存位宽 | 384bit | 256bit | 256bit | 256bit | 256bit |
| 显存频率 | 1250MHz GDDR5 | 1200MHz GDDR5 | 1250MHz GDDR5 | 1200MHz GDDR5 | 1050MHz GDDR5 |
| 显存容量 | 3GB | 2GB | 2GB | 2GB | 1GB |
| 纹理单元 | 112 | 80 | 80 | 64 | 56 |
| 最大功耗 | 225W | 175W | ≈175W | 130W | 150W |

| 测试项目 | 项目（设置） | 蓝宝石HD7870 2GB GDDR5海外版OC |
|---|---|---|
| 3DMark11 | 总分（Performance） | P6872 |
| 3DMark Vantage | 总分（High） | H18765 |
| | GPU（High） | 17722 |
| Unigine Heaven Benchmark | 1920×1080 8×AA | 62.1fps |
| 潜行者COP | 白天（1920×1080 Ultra SSOA模式：默认，SSAO质量：高，4×MSAA） | 100.1fps |
| 失落星球2 | 1920×1080 最高设置 8×CSAA | 52.7fps |
| CINEBENCH 11.5 | OpenGL | 87.00fps |

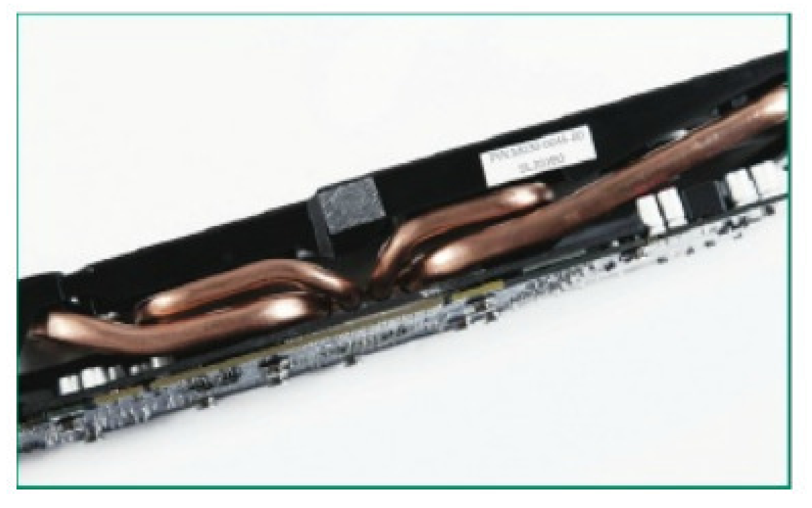
从规格表中可以看到，蓝宝石HD 7870 2GB GDDR5海外版OC是一款进行了小幅超频的产品，核心、显存频率都提升了50MHz，对其四热管双风扇的散热系统来说，频率提升幅度并不算高，大家可以考虑进行进一步超频。在其他功能方面，这款产品和标准的Radeon HD 7870没有什么不同，例如支持DirectX 11.1、HD3D功能、CrossFire多显卡架构、16K×16K分辨率显示，多屏3D显示能力等。

我们的测试采用Intel酷睿i7-3770K处理器、Intel Z77主板、2GB Kingmax DDR3 1600内存×4、希捷Barracuda 3TB硬盘。操作系统为64位Windows 7简体中文旗舰版，安装最新INF驱动和AMD公版12.6版等相应驱动。



可同时连接6台显示器的接口

从测试结果看，这款显卡能在最高画质下流畅运行目前所有的DirectX 11大作，还可适度开启全屏抗锯齿模式，或选择更高的曲面细分效果，当然也可连接



四热管散热器

多显示器，在超大分辨率下进行游戏。测试平台的最高功耗达到了300W，其中显卡峰值功耗约为165W，100%转速下的散热风扇的噪声也明显增大。在OpenGL测试中其成绩明显超过对手稍高价位的产品（参阅本刊8月上旬刊新品初评栏目），体现了两家公司新一代显卡完全不同的设计思路。

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



这款显卡采用了更高效的散热系统，得以在基本保持价格不变的情况下进行小幅超频，而且保持了较好的稳定性。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

**厂商：** 蓝宝石（SAPPHIRE）
**上市状态：** 已上市
**参考价格：** 2899元
**附件：** 数据线、驱动软件光盘、说明书等
**咨询电话：** 400-882-0386（技术支持）
**推荐用户：** 高端游戏玩家，专业图形用户
**相似产品：** 迪兰HD7870酷能+ 2G、华硕HD7870-DC2TG-2GD5-V2等



# 享受纯净信号

## 网件WNDR3400无线路由器十周年版

■晶合实验室 魔之左手

随着无线网络和各种无线设备的普及，办公室和家庭中的电磁环境都日益复杂，特别是WiFi最常用的2.4GHz频段，被自己和邻居的各种智能设备、无线键鼠等产品占用，干扰日益增大，已经变得过于拥挤混乱了。相对来讲，5GHz这个802.11a/n使用的频道却相当清洁，很少有占用，网件WNDR3400十周年版，正是一款以大幅降价，带动了双频路由器普及的产品。

WNDR3400属于网件高性能的Wireless-N 600系列，其中的600表示它可同时使用5GHz和2.4GHz双频提供300Mbps带宽，无线总带宽达到600Mbps。其外形也继承了网件高性能无线路由器的一贯传统，为黑色无外置天线设计，不过和其他更高端产品相比，WNDR3400的外形较为圆润，更适合家庭使用。

这款路由器提供了WPS（WiFi Protected Setup）功能，只要按下壳体上的巨大WPS按键，就能和支持这一功能的设备直接连接，省去了搜索和输入密码的过程。它提供了4个100Mbps有线接口，带有电源开关键和Reset键，以及支持Readyshare“易共享”功能的USB接口。

WNDR3400可为5G频段和2.4GHz频段分别设置SSID和密码，同时发射无线网络信号，用户可用不同设备分别连接，以避免多个无线设备之间的干扰。在实际测试中，iPad 2和使用Intel 802.11n网卡的笔记本都可正确识别5GHz信号，并顺利连接，而手机则大都无法找到5GHz信号，于是很自然地形成了互不干扰的两种应用模式。

它提供了较为全面的无线网络控制功能，例如流量控制QoS、指定电脑加速、家长控制、访客网络等，另外还支持WDS无线中继功能。USB接口不仅可连接存储器，还可连接打印机等设备，快速实现网络设备共享。



iPad和笔记本能够同时搜索到2.4GHz和5GHz两个信号源

在实际测试中，我们发现5GHz信号的强度一直略低于2.4GHz信号，但实际访问速度却始终高于2.4GHz。在2.5米、8米和12米穿墙测试中，2.4GHz信号分别为75%、51%和32%，5GHz信号仅有50%、37%和13%。但在2.5米和12米距离上，5GHz网络的持续拷贝速度以11.2MB/s和4.79MB/s胜过了2.4GHz网络的8.18MB/s、4.71MB/s。

在实际应用中，较少干扰的5GHz信号表现出了明显优势，但长距离传输和穿墙能力确实不如2.4GHz信号，在实际使用中，与路由器在同一房间内的笔记本和平板设备应尽量使用5GHz网络，而经常在各处移动的手机等设备更适合连接2.4GHz网络。



巨大的WPS按键



背部接口






这是一款高性价比的双频无线路由器，相对纯净的5G频段在响应和传输速度方面的表现都让人满意。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

**厂商：** 网件（Netgear）
**上市状态：** 已上市
**参考价格：** 399元
**附件：** 电源、质保书等
**咨询电话：** 400-830-3815（技术支持热线）
**推荐用户：** 拥有大量WiFi设备的家庭用户
**相似产品：** TP-LINK TL-WDR3300、腾达N60等



# 商务多面手

## ThinkPad E330笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

作为经典的商务电脑品牌，ThinkPad不仅是企业级用户的选择，E、X等系列同样提供了适合年轻用户的产品，例如ThinkPad E330。相对于商务范的T系列和轻薄昂贵的X系列，ThinkPad E系列是更适合普通年轻用户的产品，我们之前就介绍过其中的E320，在升级为第三代智能酷睿处理器后，名称相应改为E330。

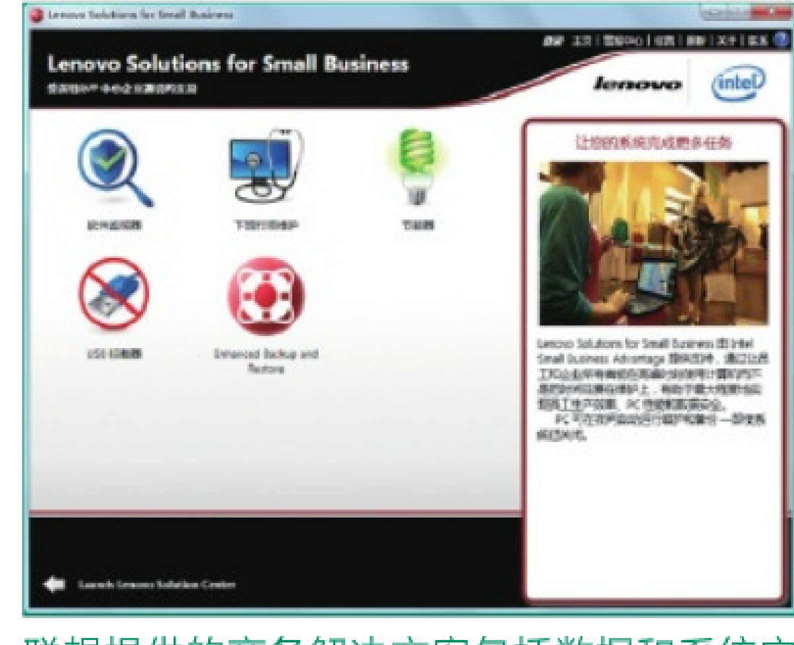
E330的名称说明它采用13英寸显示屏，同时升级为第三代智能酷睿处理器的还有E130/430/530等多种型号，采用不同尺寸的显示屏。从外形上看，这款产品和我们之前测试的E320差别不大，暗红色顶盖既低调又个性，虽未特别强调轻薄设计，但20～27mm的厚度和1.8kg的重量，携带和使用还是比较轻便的。E330还提供了APS硬盘保护技术、多种密码方式、密码管理器，以及基于英特尔博锐技术的中小型商务解决方案，表现出纯正的商务血统。

除升级处理器及相应的芯片组外，E330的USB接口、内存、硬盘容量等也都进行了升级，并更换为NVIDIA的新一代移动显卡GeForce GT 610M。它同时提供了指点杆与多点触摸板，前者便于精确指点，后者则可进行一些快速和多触点操作。受指点杆按键的影响，触摸板面积较小，不过带有大量凹坑，手感仍很出色，它带有防误触设计，使用键盘时掌面在其上没有响应。

在测试中我们采用原装操作系统，



魅力红顶盖的色彩并不炫目




联想提供的商务解决方案包括数据和系统安全、维护、节能等多种功能



底部大型盖板便于升级和维护

| 主要配置 | |
|---|---|
| 项目 | 参数 |
| 处理器 | 英特尔智能酷睿三代i5-3210M@2.5GHz，睿频3.1GHz |
| 内存 | 4GB DDR3 1600 |
| 显示屏 | 13.3英寸LED显示器（分辨率1366×768） |
| 硬盘 | 500GB 7200rpm |
| 显卡 | NVIDIA GeForce 610M+英特尔HD4000核芯显卡 |
| 无线连接 | 802.11b/g/n及蓝牙 |
| 光驱 | 无 |
| 接口及扩展 | 2×USB 3.0，1×USB 2.0（Powered USB），1×千兆以太网，1×HDMI，1×VGA，1×耳机麦克风合一接口，多合一读卡器 |
| 输入设备 | 全尺寸键盘，Trackpoint指点杆/多点触摸板 |
| 摄像头 | 720p像素摄像头 |
| 尺寸 | 322mm×228mm×27mm |
| 重量 | 1.84kg；旅行重量2.31kg |
| 操作系统 | 64位Windows 7家庭标准版+SP1 |

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



E330升级后获得了明显的性能提升，但价格与相应档次的E320保持一致，性价比有明显提升，加上多种安全设计，是一款功能全面，适用性很广的电脑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

**厂商：** 联想（Lenovo）
**上市状态：** 已上市
**参考价格：** 6999元（酷睿i5版）
**附件：** 电源线、说明书等
**咨询电话：** 800-898-9006（售前咨询）
**推荐用户：** 年轻时尚的商务、家庭用户
**相似产品：** 索尼S13118EC系列、戴尔Vostro成就3360系列等

除杀毒和防火墙软件外保留所有附送软件。在长时间高负载测试后，其键盘面温度最高也只有38℃（室温28℃），只略高于体温。底部左侧的温度略高，达到43℃，排风口则为53℃，排风扇噪声较小。采用核芯显卡和独立显卡测试的中，最高功耗仅相差2.5W左右（45.38W和47.88W）。在普通办公应用下，其电池续航时间可达到4.5小时左右，连续视频播放时间接近3小时。

从测试结果看，E330的性能提升相当明显，新处理器和高转速硬盘的配置，使其办公性能达到了主流台式机水平。新核芯显卡在低画质下的性能与独立显卡610M差别很小，在720p高清画质或屏幕标准分辨率下能以中等画质流畅地运行大部分DirectX 9/10游戏如暗黑3和英雄联盟等。

**测试成绩表**

| 项目 | 子项 | 得分 |
|---|---|---|
| PCMark 7 | PCMark | 2335 |
| PCMark Vantage | PCMark | 8205 |
| 3DMark11（Entry） | 总分 | E1114 |
| 3DMark Vantage（Performance） | 总分 | P2749 |
| | GPU | 2219 |
| Fritz Chess Mark | 4线程 | 5374千步/秒 |
| 生化危机5 | 默认设置 | 36.4fps |
| 街霸4 | 默认设置 | 69.65fps |

# 静心铜底

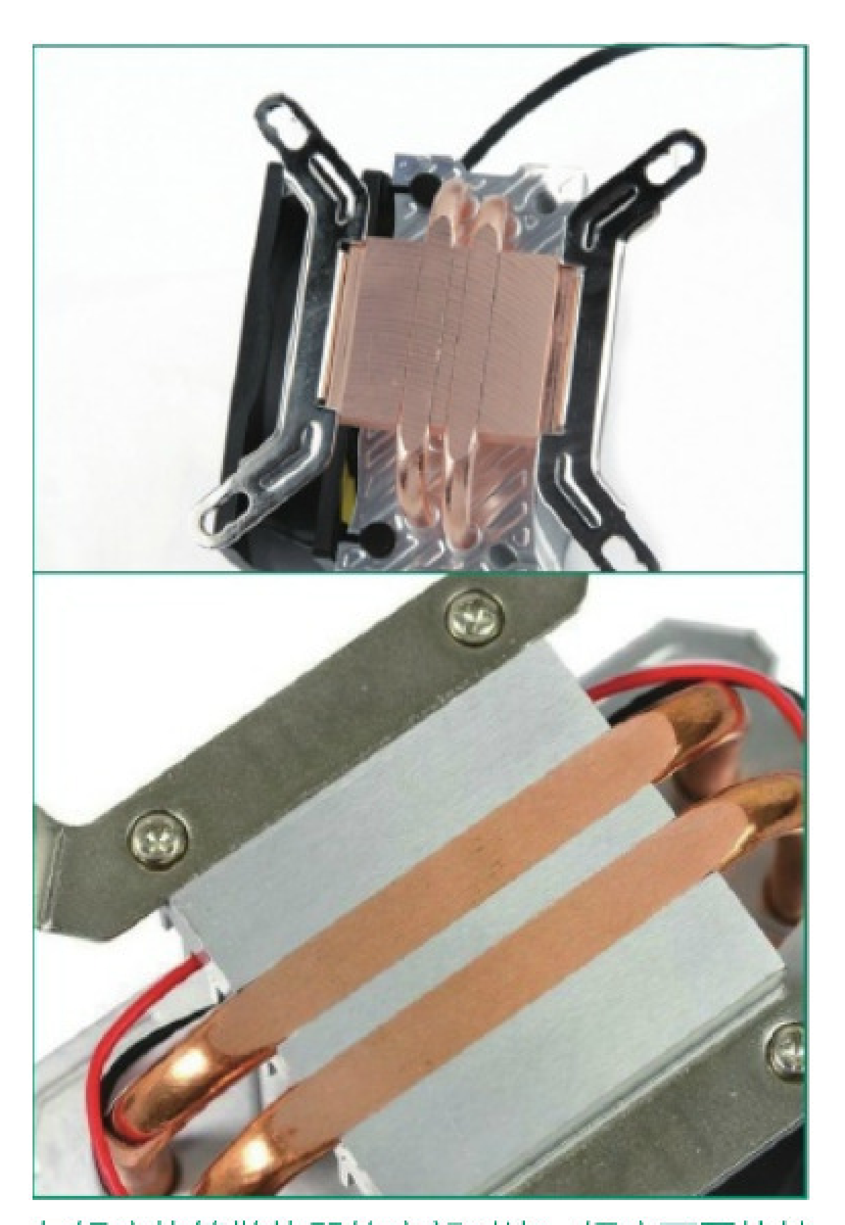
## 安钛克铜虎C20散热器

■晶合实验室 魔之左手




由于制造工艺和设计水平的提升，新一代处理器的功耗相对更低，因此对散热器也并没有提升要求。不过对DIYer来说，继续使用上一代散热风扇总有些落伍的感觉，更高性价比、更好用的散热器仍是追求的目标，安钛克（Antec）推出的铜虎（Copper Tiger），正是为了满足用户新的需求。

目前铜虎散热器有C40和C20两个型号，分别面向中端和低端市场，其中C20作为目前市场上最廉价的铜底散热器，受到了用户极大的关注。C20的另一特色是高效的设计，其重量仅有325g，散热片部分厚度只有4cm，但鳍片并非平行排列，而是进行了弯折，散热面积更大。


与铝底热管散热器的底部对比，铜底可更快地传递热量

铜虎C20不仅可通过更换底座同时支持AMD和Intel处理器，而且通过软钉连接的风扇可根据机箱和主板设备布局设置为吹风或排风方式，4针接口支持智能温控。C20的散热片两侧都预留了软钉位，可以增配为双风扇，只需要购买标准的风扇软钉和8cm风扇即可。

在测试中我们采用了Intel酷睿i7-3770K，运行高负载测试软件如wPrime等，在27℃室温下，C20将处理器温度保持在了67℃以下，软钉的柔性连接加上大倾角扇叶设计，使其100%转速时的噪声很小，被电源风扇噪声完全掩盖。此时散热片与底部的温度都保持在41℃左右，散热片上的温度甚至略高于底部散热块，说明热管的传输效率很好。






这是一款性价比很高且应用灵活的处理器散热器，不仅可用单风扇应付酷睿i7、高端APU或AMD FX处理器，超频用户还可自行增加风扇。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★★

**厂商：** 安钛克（Antec）
**上市状态：** 已上市
**参考价格：** 85元
**附件：** 接口适配器、软钉、风扇、说明书等
**咨询电话：** 无
**推荐用户：** 中低端DIYer
**相似产品：** 超频三红海10静音版、九州风神玄冰等

# 经与咒——闲谈KPI

■本刊记者 冰河

自古以来，中国人就是一个善于学习外国先进文化经验并加以消化利用的民族，相信这一点大家都不会否认。比如至今影响深远的佛教，就是源自于印度，流传入中国之后发扬光大，再进一步影响到整个东亚其他国家，不过研究一下原先的佛教，会发现和流传过来的佛教已经有了很大差异，比如依照佛教创始人释迦摩尼的要求，佛教是禁止偶像崇拜的，因此如果去印度探寻佛教遗址，会发现那个时代的寺庙鲜有佛祖本人的塑像，信徒们朝拜的往往是莲花、菩提、经书等非人形圣物。顺着佛教流传的路线，在中国才开始逐渐出现将佛祖人形化塑像的做法，而且内容也会逐渐变化，从只拜祭佛祖本人，到弥勒佛、观世音、五百罗汉等统统上了香火台。其中变化最典型的莫过于观世音菩萨，在西藏他还是男性形象，到了青海宁夏一带线条越来越柔和，到了中原干脆变成了女性。管的事情也越来越具体，尤其是“送子”这一功能，在江浙一带所兴盛传播，恐怕这让菩萨本人也会有些意外，您说一个大老爷们怎么负责掌管女人生孩子的事情？想来这也是他不得不变化成女性的缘故，因为女信徒需要一个女性妇联主任当听众。不过幸好佛祖神通广大思虑深远，早已说过外观什么的都是臭皮囊，菩萨都是可以化身千万，所以不管台子上拜的是什么形象，男性或者女性，只要认同是拜佛就行，也算是给这些变化留了一个伏笔。

外来文化和经验在中国的传播和变形，佛教只是一个事例。外来的和尚也好经也好，在中国一定是要重新下岗再就业一下，不学会什么叫做中



“东学西渐”也好，“外国的和尚会念经”也罢，文化交流融合已成为当今的大势所趋

国特色，就无法在这块土地上落地生根。家喻户晓的古典名著《西游记》记录的就是一个中国人前往外国学习先进经验的故事，所谓西天取经，这个真经到底是什么，从头到尾大家也没看出个所以然来，取回来之后给中国的佛教带来什么也难以评估，但是“紧箍咒”这个东西相信大家都不会陌生，即使神通广大如大闹

天宫的孙悟空，紧箍咒一响也必须乖乖听话。所以取经取回了什么大家不知道，紧箍咒这个简单粗暴见效快的要义却是实打实地被广大领导和群众喜闻乐见，成为中华大地上经久不绝的声音。

当然，让人头疼的并不仅仅是紧箍咒，经念多了如同苍蝇嗡嗡嗡，也会有让人一刀毙命“再将肠子拉出来绕脖子上缠两圈（至尊宝的真心话）”的冲动。如今这年头，念着像是经，可听起来像是咒的东西很多，比如KPI这个东西。本来是西方现代企业管理制度中应该非常有效的规章，最近忽然也被拿出来当经念，然后引发了一系列的争议。赞成KPI管理的人认为这个管理制度抓住了工作重点，可以有效加强对员工的日常管理，反对者则认为这东西只看结果不看过程，只许增长不许下降，只许成功不许失败，忽视了创造力、经验教训对于企业的价值，甚至将人变成KPI数字的奴隶，想出无数的办法从中取巧。例如为流量所苦的互联网企业员工，一旦流量有比较大的增长，往往并不将业绩如实上报，而是打个折扣，一方面防止未来有更高的数字指标要求，另一方面也给未来的业绩留一个增长的基础。同样的简单技巧还被用在诸多被KPI所束缚的部门，采购、广告、销售……合理运用账期、物流、折算等手段，用KPI数字糊弄领导层，这已经成为职场中公开的秘密。

面对这样的例子，KPI指标管理在互联网行业中的作用究竟是什么，没有身在其中的人是说不清楚的。当然这也很难说清楚。没有任何一个管理制度是万能灵药，往往是使用的人将它当成了抗生素四处滥用。KPI争议内外反映的那些微妙的人心，其实才是最值得探究的东西。

# KPI的黑与白

关键绩效指标法（Key Performance Indicator，KPI）遭到争议，和最近广受关注的一本书《大数据》有关，这本书深入研究了如今社会制度化管理中的种种指标体系，并针对这些指标体系在现实中的作用进行实际探讨。作为现代企业管理中非常重要的一个组成部分，KPI指标制度自然也没有被遗忘，它在现实管理中所发挥的正面和负面作用都被拿出来进行对比。有些出人意料的是，对于KPI指标体系的负面作用抨击受到了诸多企业家和创业者的认同，例如“青年导师”李开复就认为KPI制度虽然看上去行之有效，却从根本上扼杀了人的创新动力，是企业渡过创业期之后容易患上“大企业病”的根源之一。作为在微软和谷歌两家世界级大企业中担任要职的李开复，他的这番激烈言辞固然有临场发挥之嫌，但不得不说有着相当的说服力。因此，围绕着KPI制度的优劣，在行业圈子里掀起了一阵小风波。

所谓关键绩效指标法（KPI），是通过对组织内部某一流程的输入端、输出端的关键参数进行设置、取样、计算、分析，衡量流程绩效的一种目标式量化管理指标，是把企业的战略目标分解为可运作的远景目标的工具，是企业绩效管理系统的基础。KPI是现代企业中受到普遍重视的业绩考评方法。KPI可以使部门主管明确部门的主要责任，并以此为基础，明确部门人员的业绩衡量指标，使业绩考评建立在量化的基础之上。建立明确的切实可行的KPI指标体系是做好绩效管理的关键。现代指标管理制度体系中，把对绩效的评估简化为对几个关键指标的考核，将关键指标当作评估标准，把员工的绩效与关键指标进行比较评估。这个所谓关键指标必须符合SMART原则：即具体性（Specific）、衡量性（Measurable）、可达性（Attainable）、相关性（Relevant）、时限性（Time-based）。根据彼得·德鲁克《战略管理》一书中的解释，“在一个企业的价值创造过程中，存在着‘20/80’的规律，即20%的骨干人员创造企业80%的价值；而且在每一位员工身上“二八原理”同样适用，即80%的工作任务是由20%的关键行为完成的。因此，必须抓住20%的关键行为，对之进行分析和衡量，




虽然KPI这个缩写似乎不太常见，但它的含义其实并不复杂，说穿了就是4个字——“量化考核”

作为比较评估员工绩效与关键指标的标准，“SMART原则”是KPI必须坚持的原则之一

这样就能抓住业绩评价的重心。 正确的统计、分析、预测劳动生产力指标，对于企业有序地组织生产、充分开发、合理利用人力资源有着重要意义。这种方法的优点是标准比较鲜明，易于做出评估。它的缺点是对简单的工作制定标准难度较大；缺乏一定的定量性；绩效指标只是一些关键的指标，对于其他内容缺少一定的评估，因此不能作为企业内部绩效管理考核的全部依据。”

这一番充满了术语的文字估计谁看了都要敬畏一下，但放到实际应用中就非常好理解了。不妨用海外留学的先祖唐僧师徒来做个解释。取经路上师徒5人（注意还有白龙马）要规划一下行程，也就是所谓的按劳取酬，于是唐僧就可以用KPI指标体系考核一下。因为妖怪什么时候出现谁也不知道，所以这个无法考量，而路是每天都要走的，因此每天几点起床，走多少路，每人负重多少，谁化斋谁找水谁生火烧水给师傅洗脚……这些每天都必须要做的事情完全符合SMART原则：非常具体，对所有徒弟一视同仁，大家也都做得到，和取经大计息息相关，不及时完成就会误了行程，因此就可以成为最具备执行性的KPI指标。按照这个指标体系，4个徒弟每天不用操心妖怪什么时候来，而要先注意早上准点起床，及时收拾行李，按时寻找饮食，规划路程交际。特别要提出的是谁都不能飞，都必须两条腿走，否则就是作弊，因为师父唐僧不能飞，徒弟飞了让师父无法用两条腿的资料来规划，至少……脚上磨不出水泡，怎么判断你走了多少路？

好吧，唐僧一行是不是这样去取经的谁也不知道，毕竟《西游记》里没有记录这些具体的业绩考核。不过落到现实里，天天泡在互联网里的众人一定对这种考核制度很熟悉。考勤率、流量业绩、点击转化率、广告额……不就是这些东西么。每个人都被这些指标数字压得喘不过气来，只需上升不能下降，所以当李开复抨击KPI制度的时候能够赢得如此多的掌声，也就不难理解了。这西方的真经落到身上真是一个紧箍咒。

那么KPI到底是真经还是恶咒？恐怕这只有管理者才能说得清。对于这个问题，曾经就职于百度，如今独立创业的孙新文感触颇深。在6月举行的移动互联网高峰论坛上，他曾与本刊记者就此有过很多探讨。根据他的看法，KPI指标体系属于工作中执行范畴的制度，但对于互联网来说执行应该只是工作的一部分，更多的创新和思考从执行的角度来说很糟糕。打个比方说某人忽然有了一个很好的手机游戏创意点，如果是一个人创业，那么他可以抬手就尝试一下，过程如何，成败与否都无所谓，因为他只需要对自己负责，可以自己评估执行过程中的经验教训。但如果他是在一个实行KPI绩效管理的公司，他就要先提交一个需求文档，将需要调用的资源、项目期限、预计收益等说明白。上面一旦接受，他就要为了实现这些指标而努力。而当最终这个想法没有成功的时候，尽管也许在整个执行过程中他节省资源、勤勤恳恳、人际关系维持良好，但KPI考核都是一个大大的零蛋。至于项目过程中的经验教训，可能很宝贵，但对于企业来说没意义，除非他能将经验教训整理出有足够说服力的文档，让领导层接受这些经验也是很重要的财富。所以说KPI指标体系适用于日常管理，但不能用于规范创新，因为创新是有风险的，还很高，KPI的实施就是为了规避不必要的风险（这个是否必要又是难以考量的），这与创新形成了天然的冲突。从某种程度上来说，实施KPI指标体系一直运转良好的诺基亚，在新时代的竞争中却被不把KPI当回事的乔布斯打到一败涂地，其原因恐怕就在于此。按照



要说《西游记》中最具代表性的KPI制度获益角色，那肯定就是好吃懒做的猪悟能同志无疑——“净坛使者”这个身份可是八戒利用“挑担有功”的成就换来的呐



对于身处职场当中的社会人来说，KPI应该不是什么陌生的概念——看看那些压得人喘不过气的考核报表吧

How long does it take you today?

众所周知，在职场中拼搏奋斗不见得必然会取得成功，然而KPI重视的仅仅是“结果”而非“过程”

KPI的考核思路，乔布斯在设计中那种追求细节极致、不计成本不计时间不惜任何代价的做法近乎疯狂，会给企业带来巨大的风险，但结果却是将创新和执行分别管理的乔布斯赢了。苹果的制造和营销成本并不比哪个同行高多少，甚至还背上了“血汗工厂”的帽子，但苹果的创新从来没有采用过KPI这种东西。不仅仅是诺基亚，强调过程管理的日本企业在重视创新的互联网时代完全落伍，甚至被中国大陆灵活多变的山寨厂商打得手忙脚乱，某种程度上说也是同样的原因。因此当决定自行创业之后，孙新文就放弃了百度内部创业的机会，而是跳出来从头做起，放弃大企业那些看上去严格规范的制度考量，真正从根源上评估团队的创新和执行，才有了他和他的掌端科技现在的成绩。

像孙新文这样把KPI说成万恶之源的人并不少，他们在创业中也都抱着种种激情勇于创新。根据记者以往这些年来的所见所闻，创新者从来不缺少勇气，而且他们在成功之初也大多是这样的。但当企业初见成效之后，KPI的幽灵又会自觉不自觉的回到他们的身上。正如《肖申克的救赎》中所说的那样，制度这个东西，开始你反抗它，后来你适应它，再到后来，你会离不开它，这就是体制化。要打破KPI对人的束缚，远远不是掀桌子骂街几句能解决的。当记者向孙新文提出“如何防止走老路”这个问题之后，孙先生两天之后再次发来了这样一段回答：




曾经风光无限的诺基亚如今已经被苹果的iPhone打压得抬不起头来，引发这种变动的因素固然是多方面的，不过是否恪守已经接近“教条主义”的KPI无疑是原因之一

# 到底需要怎样的KPI

任何事物都具有两面性，KPI也不例外，但为何会在现实中异化成如此，变成限制企业发展和创新的瓶颈，这个问题有很多影响因素。从根源上来说，KPI这个制度的设计初衷绝对是好的，但落到实际应用，特别是中国社会的实际应用则是另一回事，因为对“指标”和“管理”两个概念，中外的认同决然不同。从管理者角度来说，KPI的本意是指标导向的激励考核机制。在系统化正规化的规范管理和考核，激励组织目标战略的达成方面有其功不可没的理论贡献，但在中国多数企业KPI的使用已经像ERP/CRM之类的管理IT化一样存在重大的偏差。许多人开始怀疑KPI到底是不是新的理论形式主义？使用这样的西方理论无法联系中国企业实际的发展要点，是否仅仅是个名不符实的摆设？

在西方的制度设计者眼中，KPI的假设前提是高度的自律和敬业精神，而把人的贡献作为衡量体系。这本是非常好的设想。西方人希望条理分明的工作秩序，在现代社会看来是一种颇为民主合理的方式。但无奈中国人在遵循这一指标的过程中，往往带着浓郁的文化色彩。KPI的定制稍不留神就会陷入“中庸”或者“失效”的激励驳论中。这种依靠僵硬或过度理性的规范，与中国的



对于我们身边的环境来说，业绩报表的数字往往离不开“人脉”的基础支持，在这种大前提下，KPI还会如同预期般发挥作用吗？

传统文化往往存在巨大的摩擦，这同样带来了商业上的创新危机和庸俗化。在中国人情理法的思维定势中，摆在前面的永远是主观意识，而不是制度或者法律意识，这就决定了无法用僵化的标准来制约人们对工作方式的一致性。因为只要你不是珠江三角洲工厂生产线上采用完全标准作业的工人，那么公司每个部门都有着不同的操作方式和尺度，这种尺度造成了评估上的盲点和模糊，也形成了对原本并不在意的潜在利益关系的过度敏感。这就是中国人“以和为贵”的合作共融不是用法理而是用情来作为系统协调机制的原因。举个普遍的例子：西方人对工作和私人生活分得很开。这点几乎在中国不能实现。中国人加班的频繁和任劳任怨，被看作是对老板对企业敬忠的表现。在中国强调正常的个人利益有时候需要看企业的“脸色”，否则会被当作缺乏工作积极性来处理甚至是丢饭碗。中国忌讳的东西往往与西方社会追求的规范化管理背道而驰，虽然我们也开始积极地推进劳动法的改革、也在宣扬保障劳动人民的利益。有些做得不错的企业也开始自律起来，追求一种用人制度上的平衡，而不是导致跳槽频繁等等的短视行为。

从另一方面来说，全球化也让西方社会对原本的制度管理体系有了更多的反思，国际社会的企业管理趋势已经开始对生硬的教条化的“民主”管理方式产生质疑，走向更为“自由”的人性化管理。中西方文化的融合已经在逐步显现，中国特有的管理方式往往能够弥补一些西方管理中普遍缺失的因素。另一方面，中国人做事中衡量的“度”的随机性、模糊性所体现的张力，尤其以“情感、关系”为核心的主观态度并没有因制度化规范化本身而改善。通常我们看到的办公室政治，加重了企业的内耗和管理阻碍，但过于一刀切的KPI考量



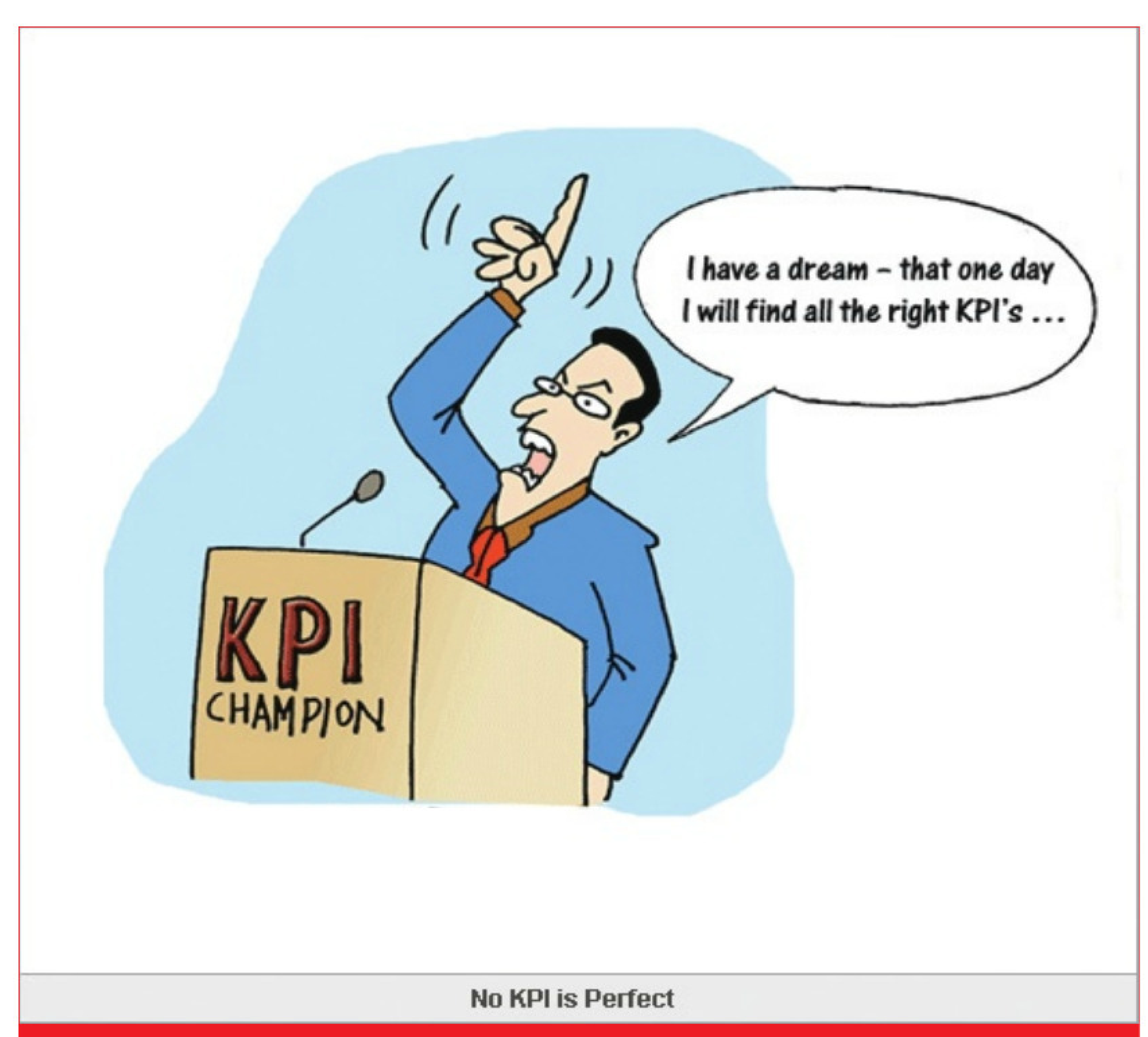
机械化的报表数字肯定无法取代“人”在管理系统中的地位，
但这并不意味着应该给官僚主义留下位子

制度此时反而成为相互用来限制的绝佳手段，造成了在KPI考核体制下不求有功但求无过的“一锅粥”局面。原本这种考核指标体系是为了保证企业运作正常并且维持整体发展利益，但遇到传统文化的潜规则政治就造成了管理最大的难题。任何管理都是利益博弈，政治亦如是，中国社会的政治经济形态不只是体现于社会层面，更多的被企业家们拿来用在了企业管理中。这样企业的“不黑不白”的权术政治文化就有了杀不绝的最佳土壤。所以尽管互联网行业是个一向以创新和民营为标志符号的领域，但在做大之后也通常不能例外，从联想到盛大再到百度腾讯，或多或少都会遇到指标制度管理的冲突难题。

在这其中，过于强调泾渭分明的KPI的确缺乏一定的国情土壤，我们有理由相信如果中国管理体制真的和国际保持一致，那么就不会有各种丑闻和脏水事件的发生。那个时候或许KPI才能挺起腰杆，发挥出真实的效果。不过，值得一提的是，就算是西方社会也对过于夸大KPI所能取得的激励效果保持怀疑。因为制度本身是为人服务的。人的不可控性完全是要靠人自己解决，完全机械化的取代“人”的制度本身是不存在的。激励的事情更多的还需要“人”发挥作用，而不是指标。所以可以说KPI只是手段不是目的。事实上，它往往成为管理者松懈忽视激励的最终目的的理由，公司绩效开始本末倒置，不上不下。KPI对于公司企业发展的贡献来说基本上是一种可以有效保持现状的激励模式，虽然在短期内它可能具有一定的激励效果，但重复使用的结果可能会让员工对它失去许多“期待”而变得中庸起来。它只能保证事情不至于失去控制或者太差，但不能积极提升激励的作用，这就是大公司为什么失去动力变得臃肿起来的原因。因为这一制度体系本身就是以人的缺陷为假设，但是激励人还是管束人更能发挥绩效？激励明显的特征是针对人的优越面而非消极面。某种程度上也表现为企业的荣誉或竞争力。如果我们把两者捆绑在一起，相信众志成城便可以达到理想化的激励作用。而这明显与管束约束为主体的考核制度相违背，本质上这种考核制度的最低要求就是岗位胜任能力，而不是让员工进入一种持续亢奋不断追求高绩效目标成果的工作状态。绩效制度本身极难完全以个人奋斗为客观衡量指标，各个部门与各个同事间的绩效细化扩大化了协调沟通流程的复杂性，同样降低了个人单方面向上的积极动力，只要有一粒屎，就可能坏了一锅粥。这是KPI带来的负面效应。

作为弥补，往往有人以平衡计分卡作为KPI的指标指定参照，试图在一刀切的

数据考量中加入一定的主观评价因素，但平衡计分卡并不能让KPI真的实现平衡，它解决的只是管理的基本问题：系统化的综合治理并保证流程和工作的基本需要。这样的结果，公司虽然不会马上失去斗志（竞争力），但日积月累也必将给对手以可乘之机。所以说，KPI是种保守中庸的管理，甚至是一种失去前瞻性的滞后绩效促进模式。它对保护公司的长期稳定运作有一定的好处，但对于经常性的可持续创新却无能为力。所以我们才看到中规中矩的诺基亚被不走寻常路的苹果打到一败涂地。KPI体系假设人都是需要压力和诱惑的，因此它一方面保持对人的工作压力，一方面设计出从近期到远景不同的目标加以诱惑。但就创新而言，人的创造动力真正来源应是出乎意料的并且是超过预期的价值，而且这种价值未必是物质上的，更多的来自于精神层面。一旦员工可以通过保守的工作态度完成中等达标任务（KPI往往有几个不同级别，最高的指标表示最好的结果），这就意味着他们对绩效没有太大的期待，原理大家都很清楚——从80分到90分所付出的努力，要远远多于从60分到70分，而在KPI指标体系下，这就是10分的变化，没有区别。所以在这个体系下人会逐渐丧失兴奋度，只留下压力感。不管是否动态的使用KPI，这都将忽视管理本质的对象是人而并非机器。特别是在互联网行业这样一个强调个性和尊严的领域，KPI制度消耗掉的正是整个行业最重视的创新欲。




No KPI is Perfect

好制度不如好人才，但制度是引进人才的前提

如此，我们需不需要KPI？答案是我们需要KPI使用在敬业评估体系和基本的岗位胜任能力为基础的企业管理层面，但不能过度依赖KPI的指标作用来完全取代激励制度。我们不能让所有的工作或流程中的每个部分都完全量化，这将极大地削弱人的宏观能动性和创造力。并且不利于人可持续的积极向上的奋斗需要。人的自我实现是马斯洛需求理论的基本需要之一，但这是无法绝对量化的，如何平衡员工个人实现价值与企业价值的统一，需要我们仔细研究。实际中因人而异的比重很大，你永远不可能知道一个人的爆发力、耐力乃至潜力的高低深浅，合作协同的工作本身是激发这一潜能必要的部分，但一旦经考核要求量化（甚或动态量化），它将意味着人为的限定了人的才华发挥空间，影响了人的工作情绪乃至精神欲求，从而导致激励的失效，管理层的松懈，偷懒员工的投机，部门的腐败官僚，最终出现混事的留下、努力的离开这种逆向淘汰的情况。

如果拿“防小人不防君子”这句老话来说，KPI的作用和理论价值就在这里。但它的局限性、滞后性和缺乏变化的僵化教条导致的不够圆通，也将注定让它只能发挥一点系统控制作用而已，而完全不能取代人的领导，所以好制度不如好人才，有了好人才，好的制度才会促进公司业绩效率的提升。没有好的人才，再好的制度也能搬起石头砸自己的脚。但是话要辩证地说，制度是引进人才的前提，而制度要以人为参照。不要为了制度而制造制度，让本末倒置的官僚主义横行无忌。

# 结语

说了那么多，KPI还是每个人每天早上醒来就要面对的问题。最吊诡的是尽管每个人好像对KPI的危害言之凿凿，可一旦自己上升到管理岗位上，采用KPI制度进行考量似乎又成了唯一的选择，因为它简单明确，方便管理。即使对于管理者来说也是一样，身在其中的时候不胜其烦，但用来规范别人的时候简单明了，是最好的笼头。人都有惰性，愿意选择对自己来说成本最小的办法，而不考虑对于他人的成本影响。这种只对下不对上的管理层级体系，在缺乏团队配合和利他意识的中国互联网行业，注定不会消失，KPI所体现的这些内容并不从今日始，远在唐僧取经之前它就存在。即使今天废除了这个管理办法，明天也会出现其他的规则来代替，换汤不换药而已。P

在我们选择智能移动设备时，总是不忘了解它的大脑——处理器究竟如何，却经常忘记了驱动大脑的心脏——电源究竟如何。再睿智的大脑，也离不开健康心脏的支持，在旅途中放下手持设备并长叹一声，大都是因为电池容量到达了警戒线，而iPhone/iPad的成功，就与它们强大而轻盈的心脏带来的用户体验有很大关系。究竟应该怎样更好地选择、保养、使用，才能让它们更健康、更安全地为我们提供智慧的驱动力？

# 驱动智慧 移动设备的供电迷局

□策划 本刊编辑部

## 导读

**P19 爱与哀——移动设备电池的安全性**

对于有点神秘的锂电池，你究竟了解多少？我们应该如何避免危险，又该怎样正确使用呢？

**P27 “小三”的力量——话说非原配电源**

市场上可供选择的后备电源除了原厂电池外，还有很多第三方电池和后备电源，它们值得选择吗？

**P35 智慧的电池——节电软件实测**

移动设备的电池续航能力一直是电子产品最大的短板之一，各种节电优化软件真的能延长供电时间吗？

**P42 行走未来——移动设备的供电展望**

今天的电池技术已经成为了限制移动设备发展的瓶颈，明天的随身供电方案又会有哪些新发展呢？

# 爱与哀 移动设备电池的安全性




2010年8月19日，印度拉贾斯坦邦科塔市班达村，一名23岁的青年戈帕·古贾离奇身亡，尸检显示他的左耳、脖子、肩膀被严重炸伤，而杀死他的“凶手”竟是一部已被炸成碎片的诺基亚1209手机。原来事发时他正和朋友通电话，交谈了很长一段时间后手机电池忽然爆炸，不幸酿成了惨剧。无独有偶，早在2007年7月，广东就发生了国内首例手机电池爆炸致人死亡事故，一名22岁青年正在工作时，胸前手机突然爆炸，导致他的胸口遭受重创，夺走了年轻的生命……许多类似事件，一次次地提醒我们手机锂电池并不安全，其他同样使用锂电池供电的数码产品，包括笔记本电脑、平板电脑等等也存在安全隐患。对于有点神秘的锂电池，你究竟了解多少？我们应该如何避免危险，又该怎样正确使用呢？

## 是锂电池，不是炸弹

手机爆炸、笔记本自燃，一切灾祸的根源似乎都与锂电池有关，加上少数媒体有些夸张的报道更增添了某种恐怖的气息。一时间人们不再信任锂电池了，胆小的家长甚至担心孩子使用手机遇到危险，通电话时常叮嘱快挂断免得被手机炸伤。锂电池真的如此危险吗？当然不是，锂电池必须具备相当高的可靠性与实用性才有可能像今天这样被广泛地使用。它相对镍氢电池具有更高的能量重量比，单节电压达到3.6V，等同于3只镍氢电池的串联电压，它没有记忆效应，具备充电速度快、使用寿命长、自放电小、绿色环保等优点，相对于其他类型电池的优势明显。手机锂离子电池发生安全事故的概率极小，它绝非炸弹一样危险，否则早已离不开各种数码设备、身边总是密布锂电池的我们，早就在一声巨响后痛苦地倒地了……



一向以品质著称的iPhone也发生了多起自燃事件，有人感叹手机不如改名叫手雷

就是这部爆炸的手机，夺走了一个年轻的生命

## 1.锂电池原理简介

我们无需杞人忧天，但也不能忽视锂电池存在的安全隐患，你需要明白锂电池为什么会爆炸，这就要从了解锂电池内部结构开始说起了。锂电池内部同样有正极、负极，以及之间的隔膜和电解液，早期锂电池的负极材料是单质锂，但金属锂十分活泼，遇水、氮、酸或氧化剂有起火和爆炸危险，尤其到了可充电的二次锂电池时期，反复的充放电使得粉状锂单质越积越多，充电过程中可能形成的锂晶体结成枝状，引起电池内部短路，最终导致起火或爆炸。

放弃锂元素不可能，因为它有着最小的密度和最大的电负性，具有极高的比能量，是目前制作电池的上佳之选。为解决锂的不稳定性，今天我们使用的锂电池中采用了最有效的解决办法——放弃使用锂单质，核心部分采用更稳定的锂离子以及锂嵌合物。如今的锂电池中，正极可以是不同类型的锂化合物，负极主要是层状结构的石墨类物质，用于嵌入带正电的锂离子。在充电时，正极部分的锂离子离开含锂化合物，最终嵌入负极的层状结构里；在放电时，锂离子离开负极，并结合在正极的化合物中。正负极间的隔膜可防止短路，而且在特殊情况下可以关闭离子通道，加上没有锂单质的参与，充放电过程都变得安全多了。

在智能手机等小型数码产品中，厂家还会使用更先进的锂聚合物电池。这种锂电池使用高分子材料，目前主要应用在电解质和正极上，由于电解质为固体或胶状，无需使用隔膜，避免了因其失效导致的寿命或安全问题。锂聚合物电池即使出现故障，通常也仅是电池鼓胀、失效，严重时会起火燃烧并放出大量烟雾，但一般不会爆炸。锂聚合物电池还有良好的可塑性，可根据要求制作成各种形状，理论上的最小厚度仅为0.5mm。



请放心，锂电池不会平白无故爆炸，笔记本一旁无需常备灭火器。笔记本自燃大多只是个例，但也有某批次电池集体存在故障，厂家不得不宣布召回的情况



手机锂电池的安全充电上限电压是4.2V，放电下限电压是2.5V，过度充放电都会损坏电池，图中的充电器明确标注了它的充电电压，你的充电器上一定也写有类似字样




苹果的产品中全部使用锂聚合物电池，它的安全性更好，可依然无法杜绝短路起火的情况

### 高人气的锂聚合物电池

从超薄概念成为市场的宠儿那天起，锂聚合物电池就迎来了前所未有的发展机遇。目前苹果公司的4大系列产品：MacBook、iPhone、iPad和iPod都采用了锂聚合物电池，2011年全球智能手机出货量为4.8亿部，苹果贡献了其中的9310万部。三星、摩托罗拉、HTC等公司的产品中，也大量使用了聚合物电池，未来所有品牌的中低端产品都会逐渐向轻薄化过渡，锂聚合物电池很有可能成为主流。

根据国外投资公司的数据，目前平板电脑和以后的超极本都将全部应用锂聚合物电池，2012年对上游材料的拉动达到200亿美元以上。国内企业在聚合物电池产业链中有重要地位，虽然索尼年出货量4亿只，仍是行业中的老大，但第二名就是厂址位于我国国内的东莞新能源，出货量2亿多只，此外还有天津力神的出货量也有上亿只，位列全球第五，这两家公司均为苹果的一级供应商，锂聚合物电池市场上中国企业竞争力十足。

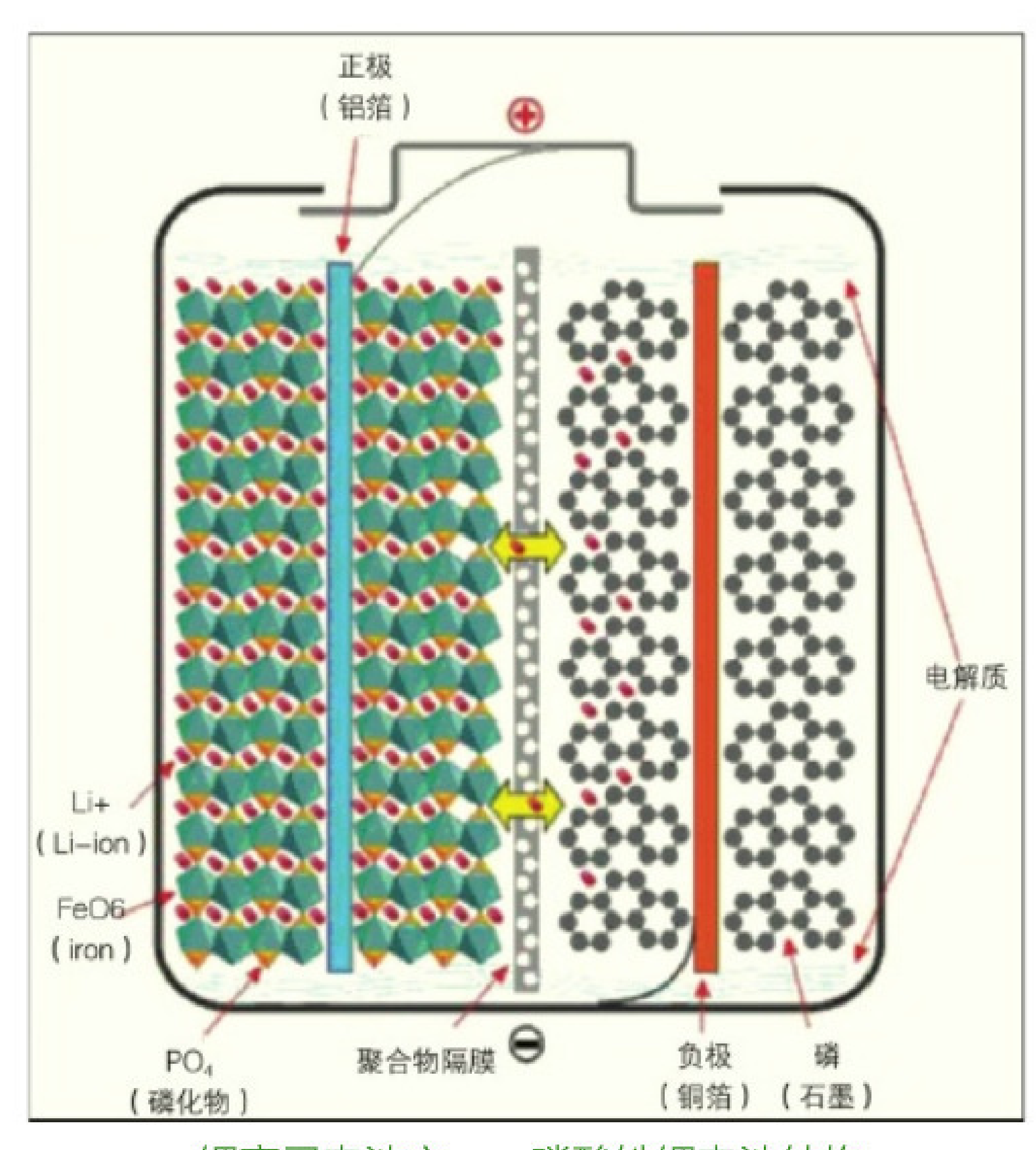
## 2.设计上的安全措施

只在材料上做出改进不能完全避免危险，譬如电池充电电压高于4.2V后仍坚持继续加压，电池就会被过度充电，此时负极的层状结构无法存储更多锂离子，后续锂离子会堆积在负极材料表面，获得电子后，向正极方形成树枝状结晶，它们会刺透隔膜，使正负极短路，同时电解液因高温而被电解，产生气体，电芯内部压力升高，最终导致起火燃烧甚至爆炸。同样如果过度放电，也会对负极造成不可逆的损伤，影响电池充电量与寿命。除了电压之外，充电电流过大也会令锂离子来不及进入负极层状结构，与过度充电类似，锂离子会大量堆积在负极材料表面，有可能导致短路、 电池外壳破裂甚至爆炸。

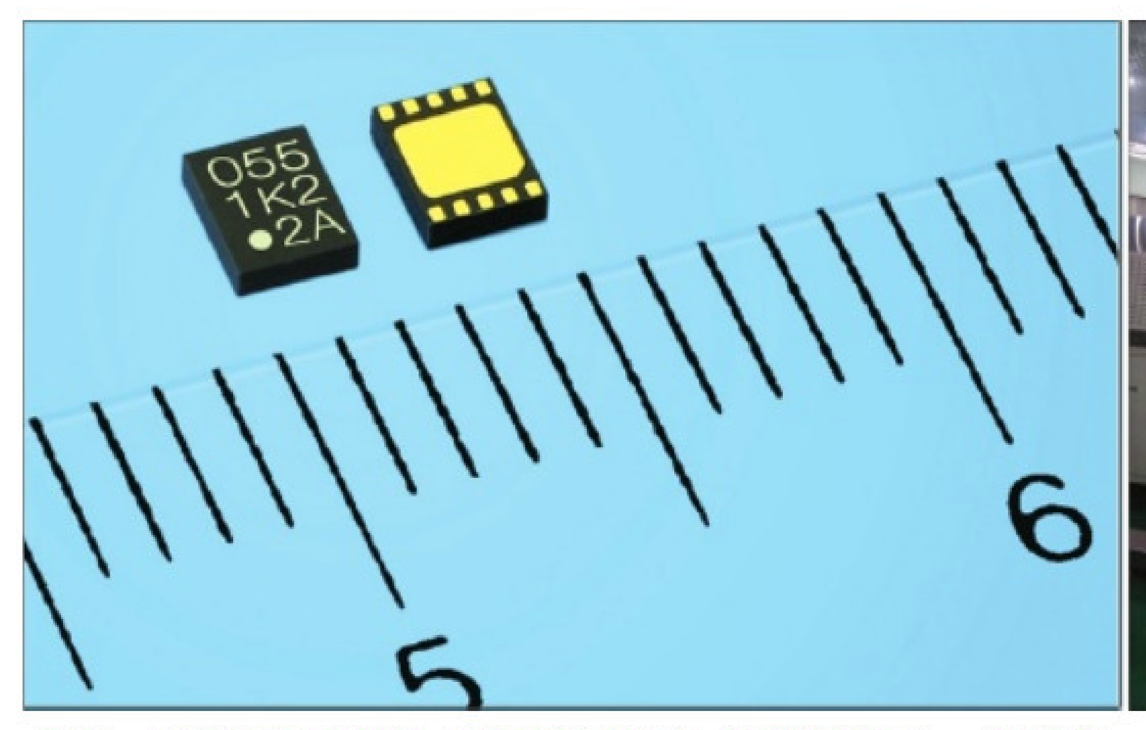
总结下来，导致锂电池爆炸的直接原因是短路，短路一般又是由于过度充电或电流过大引起的，而且为了保证电池寿命，设计上也必须严防过度充电放电。于是电池厂家在设计产品时都加入了一些防护措施，包括防止过充过放的保护线路板，它会检测电池电压，当到达临界值时自动关闭充电或放电过程；电池中还有热敏保险、可恢复保险丝等部件，它们是保护线路板失效后的第二道屏障，会根据温度情况自动断开，阻止化学反应的进行；此外，还有用来阻燃的电芯保护壳，电池内部压力上升

到一定数值时自动开启的安全阀；一些公司的电池还会在电解液中加入高分子材料，就算电芯被外力破坏，它也会阻止化学反应的进行，阻隔锂离子流动，避免电池过热爆炸。这些屏障理论上可以保证电池的安全性，就算出现故障也不会伤及使用者。

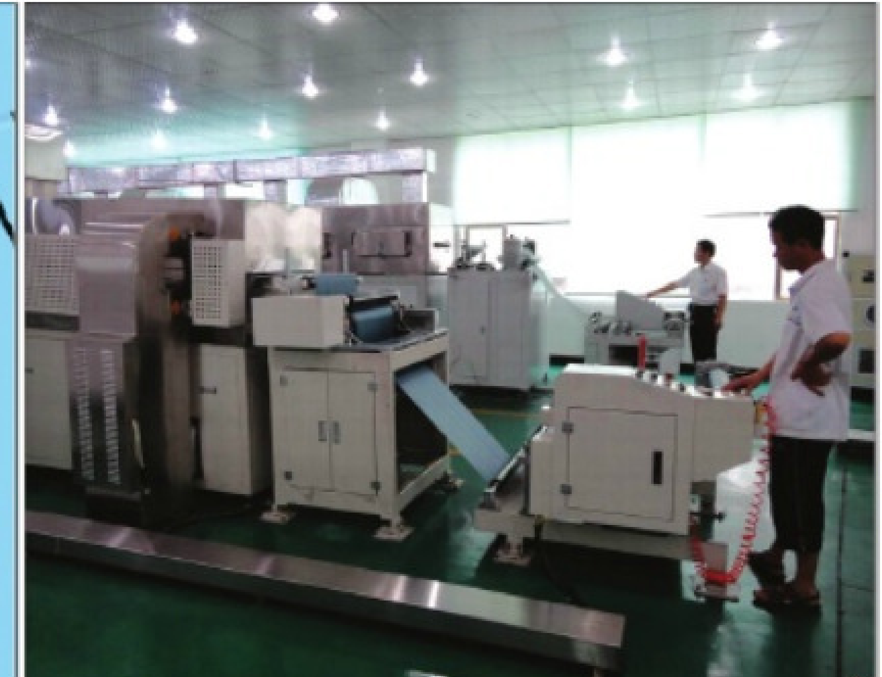
制造锂电池时，合格厂家都有严格的工序控制。以锂离子电池为例，“制浆”是用专门溶剂、粘合剂与粉末状的正负极活性物混合，经高速搅拌均匀后制作成浆状的正负极材料；“涂膜”步骤将浆状材料均匀地涂在金属箔表面，烘干后分别制成正负极极片；“装配”过程中将按“正极片、隔膜、负极片、隔膜”的顺序放好，经过卷绕后制作成电芯，最后经过注入电解液等工序，完成电池的装配。听起来简单，但要保证产品的质量，以上所有过程中有会涉及成百上千个需要注意的细节，厂家必须使用优质的原料，拥有可靠的设备和工作环境，并依靠工人细致的操作，最终才能让电池具有出色的品质。而任何一步出现问题，产出的电池都将成为废品。另外很重要的一点是，厂家必须有严格的产品检测工序，电池必须通过挤压、冲击、震动、电击、跌落、加热等一系列测试，确定不会出现燃烧、爆炸、漏液等情况方允许出厂。



锂离子电池之一，磷酸铁锂电池结构



电池中的保护线路板上装有类似图中的控制芯片，会监控电池的状态，遇危险时自动断电。笔记本电池组中的控制芯片更为重要，它必须监控电池组中每个电芯的状态，即使只有一个出现问题也会危及整个电池组的安全


国内某电池厂的生产线


柱形锂电池使用的安全阀

### 国内隔膜生产企业的困境

锂电池有4大关键材料：负极材料、电解液、正极材料和隔膜，前3类已基本实现了国产化替代，而隔膜约占锂电池制造成本的1%～20%，需要大量依靠进口，它的国产化进程才刚刚开始。2011年，日本企业占据锂电池隔膜市场的份额超过50%，美国企业占28%以上，韩国为12%，中国企业仅约6%。根据亚化咨询提供的数据，2011年全球隔膜市场规模为18.6亿美元，预计2015年达到43.8亿美元，年均增长29%。面对巨大的市场潜力，近年来国内掀起了一股电池隔膜投资热潮，可令人忧虑的是，2011年底，中国国内已投产企业宣布隔膜的产能为每年3.6亿平方米，业内估计实际产量仅为4000万平方米，仅占宣布产能的11%。截至2012年5月，国内已宣布投产锂电池隔膜企业有21家，宣布每年产能4.77亿平方米，与之相对，2011年国内市场用量仅1.6亿平方米，考虑到其他在建、筹建，以及未公布的项目，假设全部项目都在2015年前投产，每年总产能将达12亿平方米，甚至远超世界的总需求量。另外，国内产品在良率方面存在不足，高端技术亦存在瓶颈，未来与世界其他国家的产品竞争的方式，似乎只能通过压低成本来进行。在未来几年，国内隔膜生产企业必定困难重重。

## 3.哪些原因导致防护措施失效

即使有保护措施的存在，每年依然有一些人被锂电池所伤，移动设备出现电池故障，起火乃至爆炸更是屡见不鲜。对我们普通用户而言，买来一款数码产品，只要老老实实按说明书使用，就不应该出现任何可能伤害性命的问题，到底是什么原因导致保护措施失灵呢？我们再次回忆一下电池起火爆炸的元凶——短路。电池有可能发生短路，更有可能由此引发剧烈的化学反应导致燃烧爆炸，但所有这些问题，不是本该在电池出厂由厂家排除掉了的吗？我们正常使用数码产品，出现任何电池引起的故障都应向厂商问责！

深入挖掘那些因电池燃烧、爆炸造成损失的事件，你一定会发现其中大部分都是由于使用了不合格的电池所致。这些电池多由小作坊企业生产，外观假冒品牌电池，经过特殊渠道流入市场。部分人为了追求利益，完全不顾及法律的制裁，明目张胆地在网上销售，导致许多用户遭殃。我们已经知道，制造锂电池并非看起来那么容易，那是一个需要小心谨慎、仔仔细细完成

的工作，从选料、装配到质检，任何一步的马虎都有可能酿成灾难。

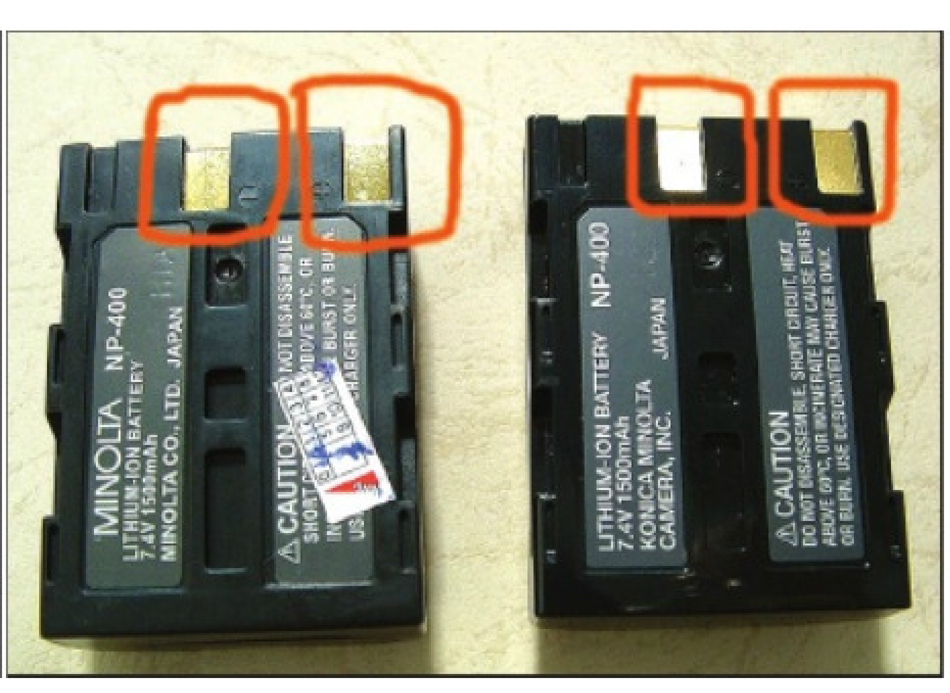
假冒电池用料差，但最可怕的并非材料上的差异，而是他们对于产品的态度非常不严谨。由于几乎无需为自己的品牌口碑负责，他们的装配过程马马虎虎，甚至有的偷工减料，省去保护电路。部分下游经销商为了追求利润，会使用假冒电池偷偷更换原装电池，等于给用户埋下了一颗炸弹。当然，还有一种情况是许多微型企业技术不过关，缺少经验丰富的工人，产品质量控制不够严格，产品故障率居高不下。

假如工人装入电解液不够，就会导致电池容量降低，而虚焊、电解液锂盐含量低又会导致内阻升高，其他如电压不足、超厚等问题，也都是由于原料或装配上出了毛病，对于我们最关心的短路与爆炸，也有可能是焊缝漏气、隔膜有漏洞，正负极材料没有处理好等许多原因造成。另外，我们知道高活性锂化合物对水相当敏感，接触即会发生激烈的化学反应。为避免空气中的湿度影响产品质量，正规工厂会采用除湿设备，在非常干燥的条件下真空注入电解液，大大降低了电解液和极板的吸水几率，但不合格锂电池厂家对此类问题不太重视。

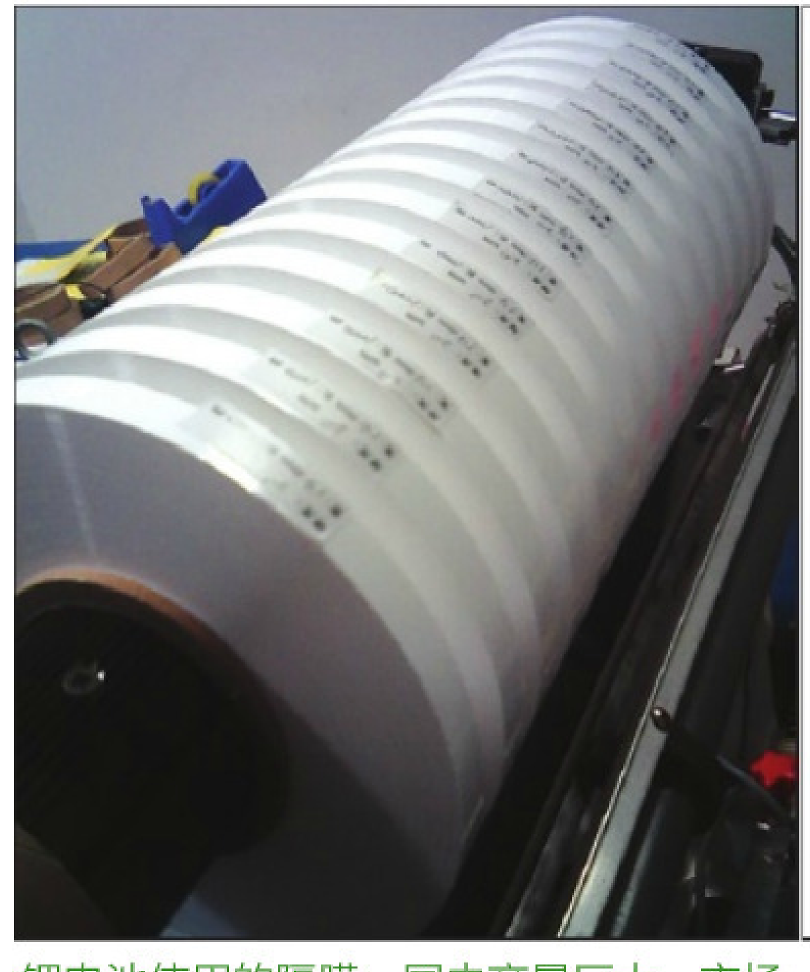
总而言之，防护措施就摆在那里，但厂商是否遵循，以及执行力度上的差异就各有不同了，我们应尽量购买正规厂商的产品，不要贪图便宜购买一些打着“水货、尾货”旗号的假冒产品。在购买数码产品时，最好在正规经销商处购买，常常网购的朋友就更要留个心眼，必须要求卖家配备原装电池，而且我们自己也要学会鉴定假冒电池的小技巧。正确使用品质优秀的锂电池，在重重防护措施的保障下，出现燃烧爆炸的可能性微乎其微，概率低于亿分之一，我们被电池炸伤的可能性，其实要比行人绿灯时走在斑马线上被汽车撞到还要低得多。

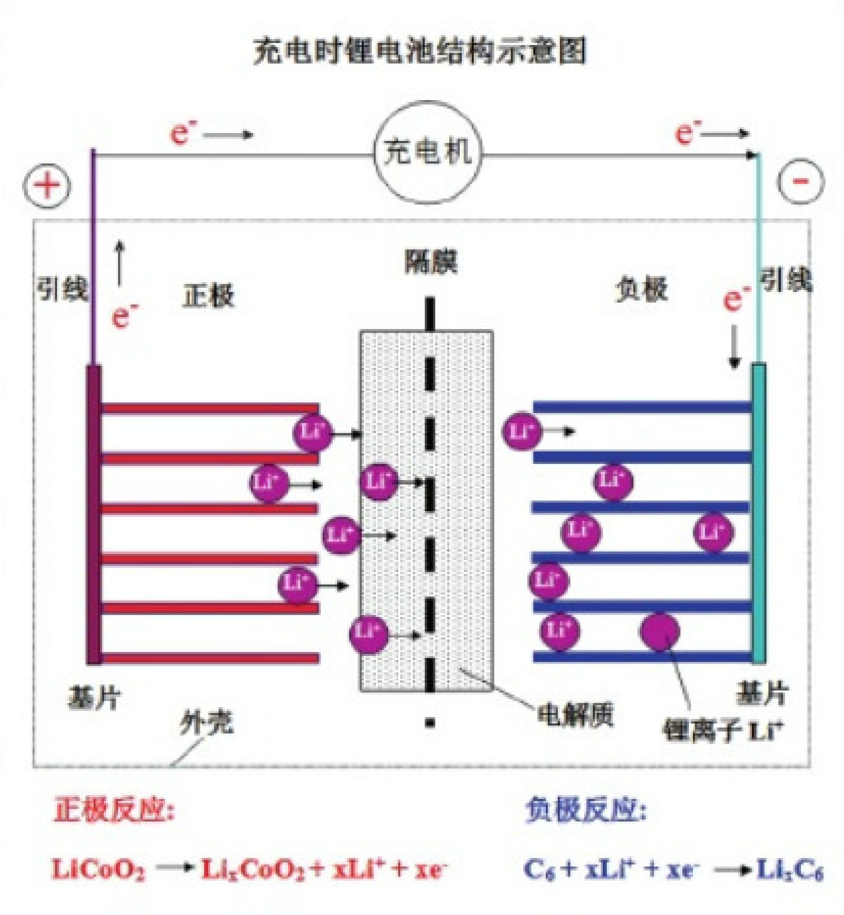

深圳某电池工厂的流水线


我国稀土存量丰富，具备生产锂电池所需的全部资源。图中是负极材料人造石墨，它的工艺适应性强、性能良好、价格合理

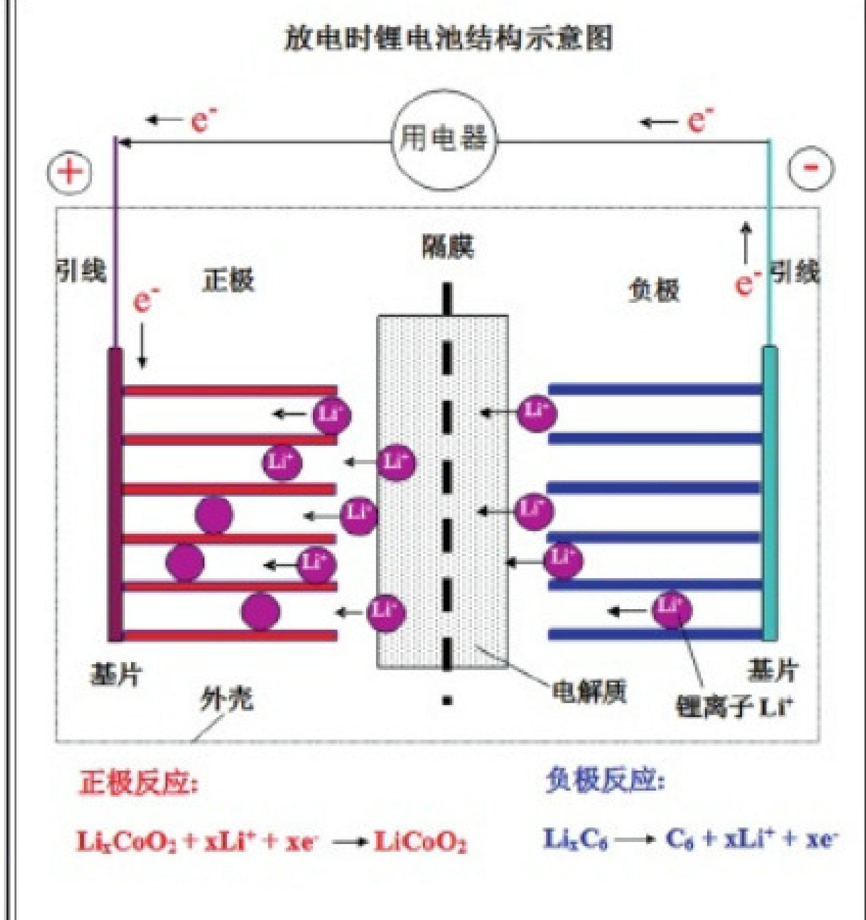


假货电池外观仿真度极高（左侧为仿冒品，右侧为真品），但仿冒品在印刷工艺、外壳材质上与真品有很大区别


锂电池使用的隔膜，国内产量巨大，市场上也很容易买到进口产品



钴酸锂电池电池充电时的结构示意图



钴酸锂电池电池放电时的结构示意图

**锂电池材料可能对人体健康的危害**

| 材料种类 | 材料名称 | 危险性 |
|---|---|---|
| 正极材料 | $LiCoO_2$ | 皮肤接触引起过敏，呼吸接触引起肺部病状，燃烧后产生有毒气体 |
| | $LiMn_2O_4$ | |
| | $LiNiO_2$ | |
| 负极材料 | 碳材 | 皮肤接触引起过敏，呼吸接触引起肺部病状，燃烧后产生CO及$CO_2$气体 |
| | 石墨 | |
| 电解液盐类 | $LiPF_6$ | 经由皮肤、呼吸接触引起刺激，燃烧后产生HF、$P_2O_5$等有毒气体 |
| | $LiPF_4$ | 具有腐蚀性，经由皮肤、呼吸接触引起刺激，燃烧后产生HF等有毒气体 |
| | $LiClO_4$ | 经由皮肤、呼吸接触引起刺激，燃烧后产生LiCl、$O_2$气体 |
| 电解质溶剂 | EC、PC、DMC、DEC | 经由皮肤、呼吸接触引起刺激，燃烧后产生CO、$CO_2$气体 |

# 远离误区，正确使用锂电池

在大家的印象中，锂电池比较娇贵，需要好好保养，很多朋友也着实下了一番工夫，希望电池能够长期健康地为我们服役。为什么往往事与愿违呢？只要购买正规渠道产品，正常使用，电池绝不会辜负我们的期望，更不会一不高兴就“自爆”与我们同归于尽。一般情况下，电池坏掉或电量总不足的问题，多是由于我们的使用、保养习惯存在问题，只需一点点小的改变，你的生活就会更轻松。

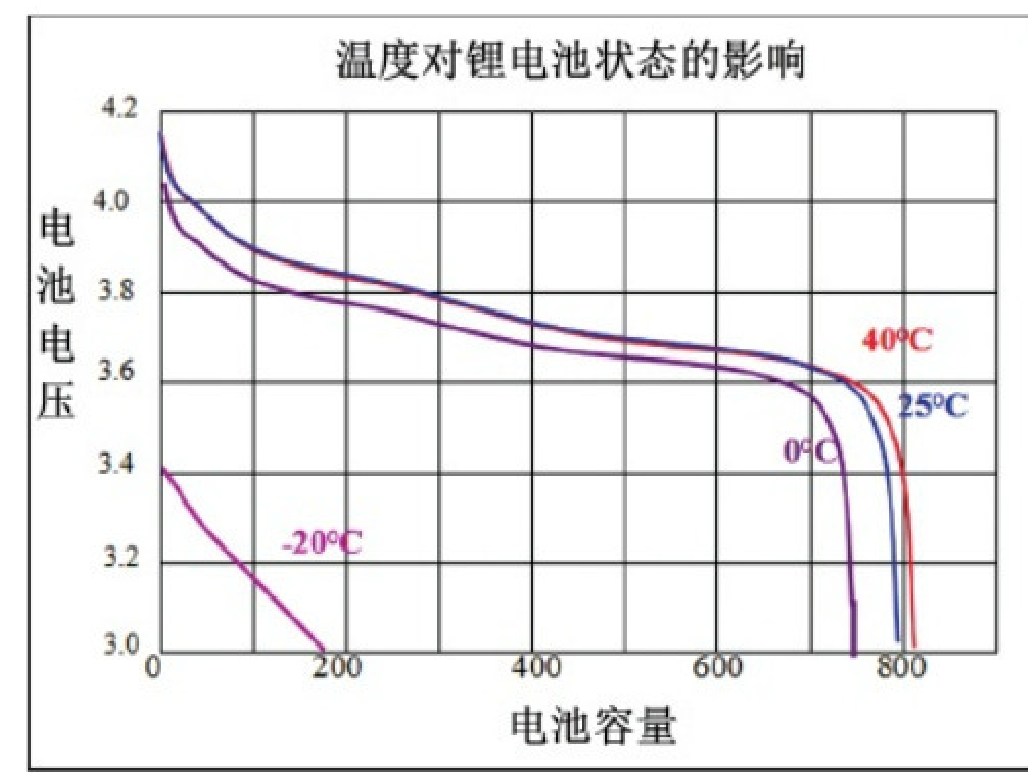
## 1.需要改变的坏习惯

从镍镉、镍氢，到如今的锂电池，它们的结构与原理都发生了本质上的变化，之前流传下来的使用习惯与经验难免过时，我们不应该再用之前的方法使用锂电池，下面几个常见的坏习惯中，我们有则改之无则加勉。

### （1）电池怕热又怕冷

很多人喜欢把手机放在私家车里任其曝晒，或为手机套上厚厚的“衣服”，这些习惯都会损害手机电池的寿命。锂离子在电解液和电极片中的迁移速率与温度密切相关，温度的上下波动会显著的影响锂电池的技术性能。锂电池的正常使用温度为-20℃～+55℃。当温度降到低于-20℃时，电池中的电解液会凝固，电池的内阻会变得无穷大，电池将无法使用。当温度升高到超过+55℃时，电解液会发生副反应产生大量气体，电极片中的树脂粘接剂也会变质，导致整个电池逐渐老化和衰退，甚至会在短期内失效。

还需要特别注意的是，我们在数码产品中使用的锂电池工作温度一般限制在0℃～40℃，智能手机、数码相机中的锂电池，工作温度最好在5℃～35℃，过高或过低的温度都会使电芯内部无法发挥最佳状态，电量将会不断减少，供电时间不像平时那样长，低温状态下或许还会无法充电。




电池的状态与使用温度息息相关




很多人喜欢用车载充电器为导航手机充电，但请一定注意安全问题。我们可以想像一下，假如手机后台一直运行高负载的导航程序，同时还接在电源上充电，它的温度就会飞速上升，劣质电池有可能由于高温而起火，要是车内无人看管，后果可能就是汽车“自燃”了

### （2）无需深度充放电

数码产品的说明书上，厂家都会注明锂电池的循环充放电次数，一般是几百次。然而很多人误解了它的含义，认为无论用了多少电量，只要插拔一次充电器就会消耗一次电池寿命，每次都要把电量用尽才肯充电。其实锂电池的一次循环充电，指的是完整一次充放电过程，我们如果仅使用10%电量就去充电，不会有任何不良影响，反而会延迟电池的使用寿命，避免过度放电影响电池寿命。

值得注意的是，循环充放电次数就算到达厂家给定的数值也不意味电池就会损坏，这个数值只是检测电池状态的一个手段，我们没必要纠结于数字。还有人做过实验，将标准的4.2V充电电压改为4.1V，对同一型号电池进行循环充放电测试，最后得到的结果是充放电寿命可以提高60%，换做3.9V进行测试，循环次数可以增加数倍，因此若要延迟使用寿命，正确的作法应该是“缓充”，不是“深充”。



提示低电就应充电，不要等到自动关机



过度放电可能导致无法开机，还有一种情况是手机自动关机后，插在充电器上也不能开机，其实这有可能是保护电路在工作，当电池电压达到一定数值后就能正常开机了，我们只需耐心等待一会儿

### （3）买来就要用

锂电池价格不低，遇到打折时需不需要买上几块备着呢？这显然是不可取的，因为首先锂电池会自动放电，每个月的自放电率约为2%，长时间放置不使用，电池就会因过放而损坏，要是你有很多数码产品，别忘了隔几个月就给它们充一次电，保持40%的电量即可。很容易被人忽略的是，锂电池是一种易产生自我损耗的产品，随着时间的推移，电池的容量会随着时间推移出现不可逆转的物理性衰减，从你买到手的那一天开始，不管是否使用它都在产生损耗，甚至有的产品一年就达到了10%！这也提醒我们，购买电池时一定要看看出厂日期，陈年旧货最好不要购买。



锂电池无论用不用，“保质期”多为3年，之后衰减很快，更何况太多电池放在家里也不安全



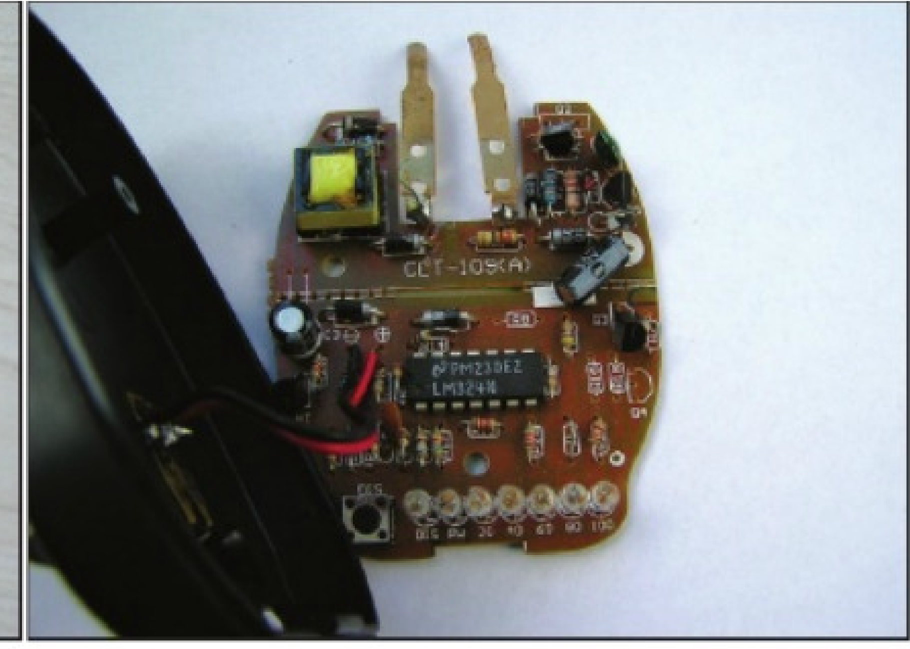
长期不使用的电池应该充入40%左右电量，保存在周围没有易燃物的地方，而且一定要从数码产品中取出来，以免其加速放电

### （4）别用奇怪的充电器

鸭蛋形的手机旅行充电器，十几元的座充都很常见，它们使用方便，充电速度要还比手机自带充电器更快。但这些充电器没有严谨的电路设计，对所有类型的电池一视同仁。按正规的充电流程，锂电池充电器首先要以恒定电流进行充电，待快充满时转换为恒定电压，电流逐渐减小，持续一段时间后将电池充满。而劣质充电器使用恒定电流方式，锂电池充满后仍然继续尝试充电，如果电池内的保护电路失效，锂电池就有可能鼓胀、漏液，甚至起火爆炸。




俗称线充的原装充电器是最可靠的



一款售价10元的旅行充电器，为了避免出现故障，我们要尽量少用这类充电器

电池安全十分重要，我们应选择大品牌的充电器，经过厂商认证授权或口碑出众的产品都十分可靠，在做工或保护电路上都与一般产品有明显不同。

## 2.我们本应更轻松

杜绝上面提到的有害使用方法，按规则合理使用，可以让锂电池拥有更长的寿命，不过用户间还流传一些不靠谱的“使用技巧”，它们对锂电池寿命没有多少好处，反而会让生活变得更麻烦，下面列举几条，如果你的朋友和家人也有这样的习惯，告诉他们不必再浪费时间啦！

### （1）无需“激活”锂电池

购买了新手机，很多人特意要让锂电池的前3次充电过程超过12小时，让电池中的化学物质充分反应、磨合，以达到获取最大电池电量的目的，这个过程被称为“激活”。



某公司制造的化成工序专用测试系统



合格锂电池出厂前都要经过专业设备的“激活”

这是个流传最广的误区，因为锂电池根本不需要“激活”，锂电池在装配完毕离开生产线后，必须经过一道被称作“化成”的工序。化成二字是从英文单词“Formation”翻译得来，意思是形成保护膜。化成可以提高电池安全性，因为许多锂电池的负电极成分主要是石墨，导电率很高，即使正负电极间有隔膜绝缘，石墨仍有可能刺透隔膜造成短路。因此产品到达消费者手中前，必须在石墨表面通过化学方法形成一层绝缘保护膜，可以使电池的安全性能大大提高。化成过程中，工厂还会根据电芯的表现进行挑选，区分出不同等级的产品。经过化成工序，锂电池已完全处于最佳状态，等同于完成了激活，用户拿到电池后直接使用即可，有些厂商的说明书中会建议大家先充电再使用，更多的是考虑到电池中只充了一半的电量（原因见上文），怕用户直接使用，待机时间过短造成困扰。

### （2）别迷信“涓流充电”

“涓流充电”是镍镉、镍氢电池时代用户遗留的习惯，是指当充电器显示充满后，继续充电一小时以抵消内阻的干扰，把电池彻底充满。这种方式理论上也适用于锂电池，许多号称能保养电池的软件也会鼓励用户这么做。

可仔细一想，你就会发现对锂电池采用“涓流充电”没什么必要，因为根据充电器控制芯片的不同，检测到电池已充满电后，多数会自动断开停止充电，少部分会进入放电流程。所以在我们额外充电的时间里，其实没做任何有用功，还有可能降低电池的寿命。相反，一旦充电器质量不佳（如低价旅行充电器），电压将会不稳定，容易超过4.2V导致过充。

**小提示：**

有很多朋友迷信“涓流充电”导致电池膨胀，我们该怎么办呢？最好的解决方法自然更换新电池，但要是你急着使用，可待电池冷却后，找到电池的空隙，在电池背面靠近充电电极的位置用针戳个小洞，放出里面的空气就行了。**漏气后的电池寿命会快速缩减，也有一定的危险性，紧急使用完后就必须要考虑更换了。**



你应该相信数码产品上的充电指示灯，很多充电管理芯片采用脉冲充电方式，当它显示100%充满时的确已完全充满



左侧电池就被充得鼓了起来，不放气没法塞回手机

### （3）夜里充电更危险？

尽量不夜间给锂电池充电，似乎已是不少玩家的共识，这种观念最早或许来源于基本的防火意识，毕竟深夜我们都在睡觉，电池万一爆炸引起火灾可不是闹着玩的。近来一些iPhone手机在夜间充电“爆炸”的新闻，更让许多用户提高了警惕。今年4月，美国一位女士睡梦中她突然听到嗞嗞声，并冒出烟雾，她惊醒后发现正是床头充电的iPhone发出的，好在处理及时未受伤害。

为什么夜间充电更危险？有的人认为是因夜间电压不稳，电池过充所致。但这并非主要原因，因为充电器除了变压作用之外，还会起到稳压作用，就算老城区夜间电压有一定波动，也会被电源适配器缓冲从而得到解决。我们没必要担心因电压引起的充电故障，只要确保使用正规的充电器，不要一边充电一边执行高负载任务即可，尤其玩完游戏应该退出或转入后台，避免由于过热引发故障。

夜间充电不像传说中那样危险，要是你实在担心安全，可以在睡前1～3小时充电，睡觉时拔掉充电器，对一般人来说，此时手机已充的电量其实足够第二天使用了，如夜间没有特殊需求，建议大家更改为“飞行模式”，不进行无线连接的手机平板耗电量大大降低。



别把正在充电的手机放在被子里，它会被闷得滚烫，容易失火　　养成好的充电习惯，不要在充电器周围堆放易燃物，比如纸质书籍

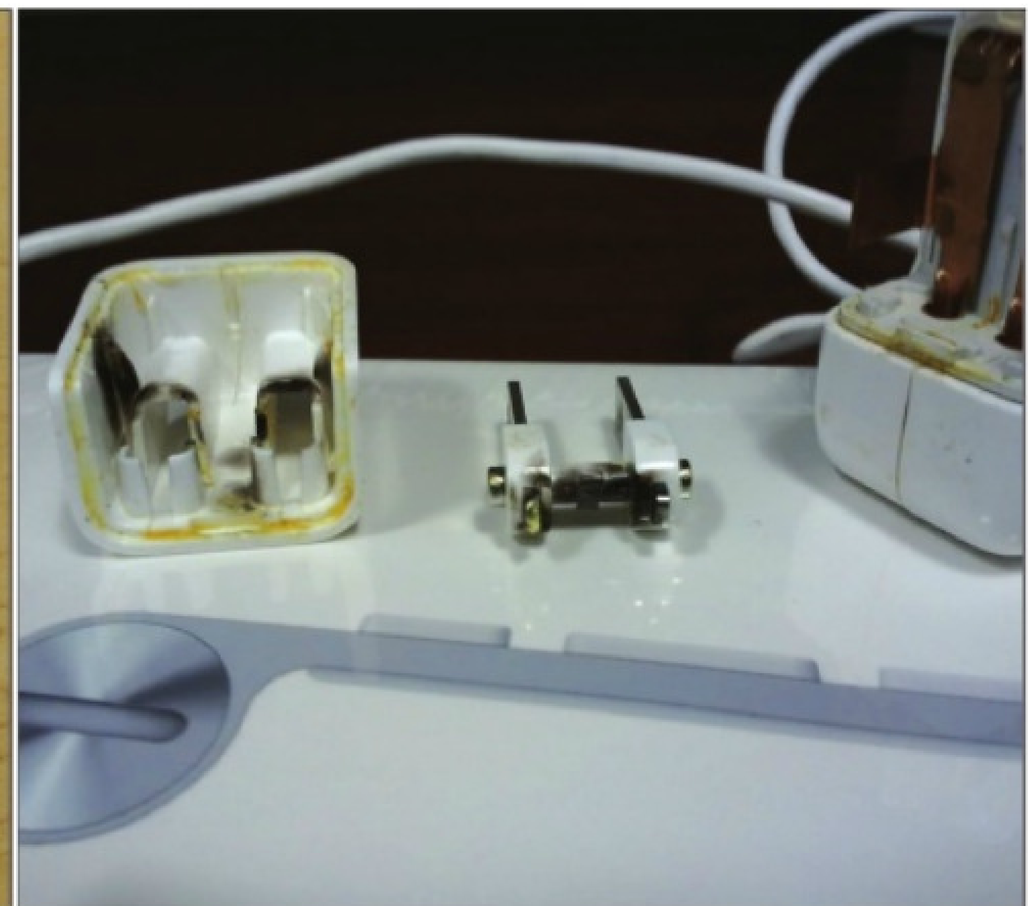
### （4）iPhone、iPad充电器不能混用？

iPhone的充电器规格是5V，1A，iPad的充电器规格是5V，2.1A，电压相同但是电流足足差了一倍多，于是有人得出错误结论——不能混用，会有危险。

事实上早有实验证明，不同iOS设备的充电器可以混用，绝不会造成过充或损坏充电器的情况。苹果官方网站也写得清楚："iPad USB电源适配器是一个10W的充电器。虽然此iPad 10W USB电源适配器设计为供iPad使用，但是您仍可通过其对所有iPhone和iPod机型充电。"

苹果在设计产品时，在针脚上进行了分类设计，电源适配器可以获知接入设备的种类，也就能对负载做出调整。iPad充电器的最大输出电流是2.1A，负载需要多大的电流，它就会在力所能及的范围内提供相应的电流，所以接入iPhone时会提供1A电流，接入iPad时就自动变为2.1A，不会有一丁点危险。而用iPhone充电器为iPad充电时，由于充电器最大电流是1A，所以iPad的充电时间就会延长。


苹果将不同iOS设备的充电器制作成一个模样，就是不想让用户费心去分辨它们的不同


充电器也相当于一道屏障，你宁愿它被烧毁造成断路，也不愿正在充电的设备被高压击穿

#### 内置电池可靠吗？

消费者对数码产品的外观要求越来越高，为了让产品更轻薄、更美观，许多厂商的手机、笔记本、平板电脑都采用了内置锂电池的方案。付出的代价之一是产品的集成度很高，电子元件和电池的距离非常近，热量堆积更快，理论上危险系数更高一些。

锂电池终究存在起火的隐患，内置电池一定会更危险？事实往往与我们的猜测不太一样。首先，厂商采用了这样的设计方式，普通用户不能按照自己的习惯使用"万能充"一类的充电器，降低了电池损坏的可能性，而用户无法更换电池，更避免了因使用第三方的劣质电池引发的硬件故障。还有一点就是下游经销商无法像过去那样，简简单单地用仿冒电池进行替换，保护了一般使用者的利益。由于没有具体的统计数据，笔者不敢妄下结论，但综合以上观点，对一般用户来说内置电池的产品或许会更安全。

内置电池当然也有许多缺陷，一是出门在外时，可更换电池产品会非常方便，多带一二块备用电池即可，不必携带充电器；二来内置电池维修难度高，替换十分麻烦，电池损坏只能找厂商解决，若不在保修范围内，维修花费也会很高。从目前各厂商的态度上看，他们对于电池内置的方案也十分谨慎，通常只应用在旗舰产品上，想必是因为高端用户除了追求实用性外，还要求产品外表与众不同，厂家此举不过是在讨好自家用户而已。

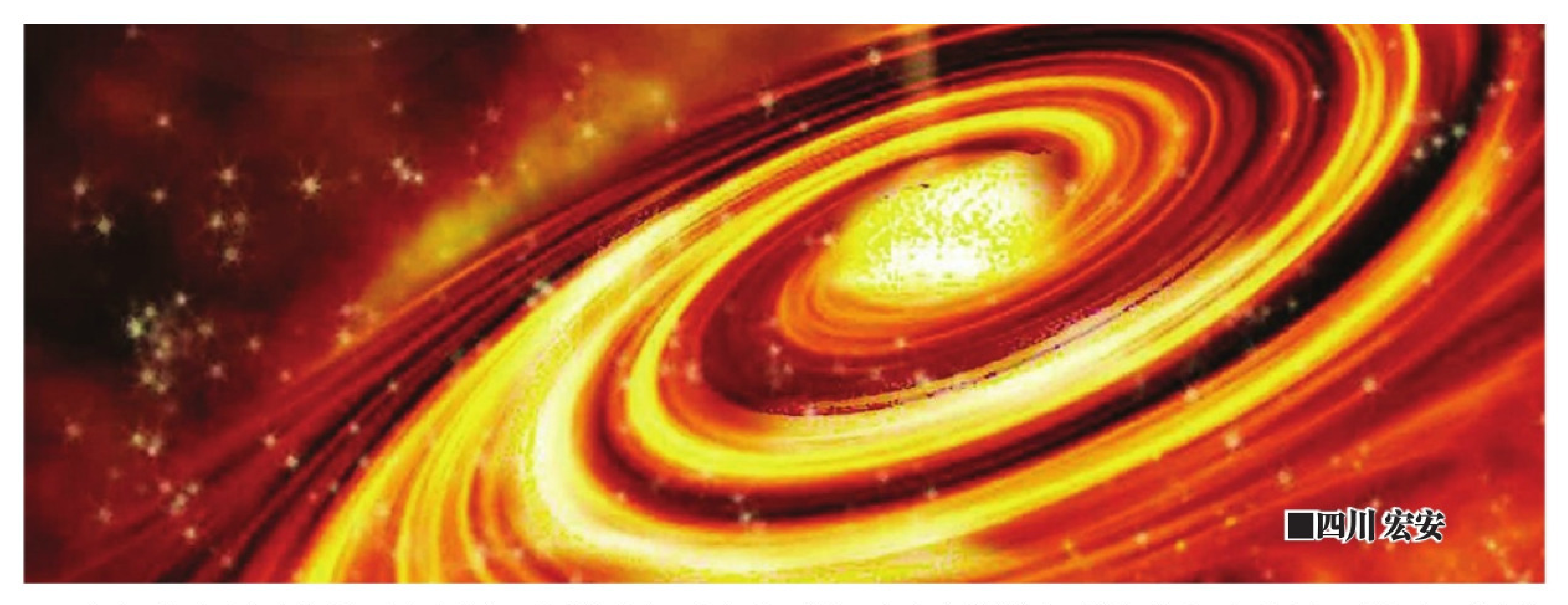


电池内置会让产品变成更薄，"现在他们就认准这个！"厂商如是说

## 总　结

在未来很长一段时间里，锂电池都是无可替代的，上游电池厂商会不断追求电池续航能力与安全性，价格也会随着我国电池行业的发展而更平易近人，锂电池安全性会是经久不衰的话题。本次我们简单介绍了一些锂电池的原理和注意事项，希望大家能更安全地使用数码产品，不因个别事件而惧怕锂电池。

# “小三”的力量 话说非原配电源




**为了让数码设备更长时间地陪伴我们，在连接市电不方便时，我们一般会选择携带备用供电装置。众所周知，市场上可供选择的除了原厂电池外，还有很多第三方电池和后备电源出售，它们值得选择吗？要了解清楚这个问题，我们还得从电池的种类谈起。**

## 常见的电池种类

### 原厂电池

原厂电池也就是所谓的原装电池（原电），原厂电池是由产品厂家配套生产或是授权委托厂商生产的电池配件，作为产品的必备附件，这些电池具备与主产品配套的标志、包装，并以整套或附赠品的形式专卖出售。原厂电池的质量一般都较有保证，正常使用条件下，500次充电循环后电池放电容量不低于初始容量的70～80%，使用寿命较长、无记忆效应、环保、安全和可靠。

原厂电池目前在价格上呈两极分化之势，其中国外品牌的产品价格一般较高昂，如诺基亚BL-5K原装手机电池，参考价179元；诺基亚BL-4D原装手机电池，参考价189元；摩托罗拉HF5X、HW4X、BF6X、BH6X原装电池，参考价则都为199元；三星EB-L1G6LLU原装手机电池参考价188元，i9220原装电池参考价249元。而很多国内新锐品牌的原装电池价格一般较为平和，如中兴V889D/U880E原装电池报价仅有49元。



原电是普通消费者选择的主流



中兴、华为等品牌的原电在价格上直拼第三方电池

**选购建议：适合于喜欢原装原配的用户和所有不差钱的用户购买。**

### 高仿电池

所谓高仿电池就是假冒原厂电池，由于原厂电池价格一般较高，特别是假冒新产品和主流数码产品可让造假厂商获得较高的利润，所以在市场上这类产品比较泛滥，甚至出现了很多店铺只卖高仿电池（假冒原厂）而不卖真原厂电池的情况。目前的高仿电池已能在外观上做得与正品一模一样，不仔细甄别或测试，很多时候连专业人士也难辨真假。

高仿品中较正规的产品做工还算中规中矩，能达到原厂电池6～8成的效能。而高仿伪劣电池普遍采用劣质材料，其关键原料“电解质溶液”的质量大多不过关，造成放电时间、高低温性能等严重不达标，在使用中会出现待机时间严重不足、黑屏、高



高仿电池（右）普通消费者很难分辨

低温下“死机”等状况。而单保护电路，甚至没有保护电路，会让一些做工低劣的高仿电池很容易就出现充胀（电池中间部位鼓包明显）现象，乃至起火甚至爆炸。

**选购建议：不推荐购买，并注意甄别，要购买原电最好到正规专卖店或厂家专卖网店购买。**

### 翻新电池

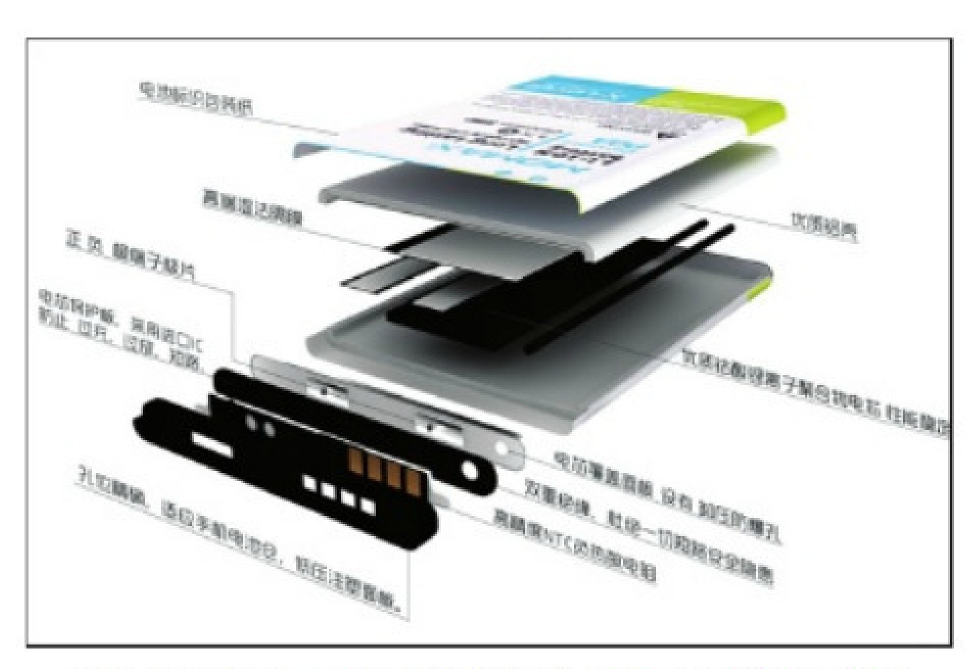
新买电池正常连续使用寿命大约只有1～2年，所以在数码产品销售一段时间之后，市场便会有很多翻新电池在售——翻新者收购旧电池或报废电池后，会通过大电流激活等办法，使用简单的几种工具对手机电池进行1至2分钟的处理，使之能重新充电，可将电池使用寿命再次延长数月到半年，然后再进行外观翻新以新货价格或样品、库存的名义出售。

**选购建议：慎购，并注意鉴别。对于上市一年以上的手机更换电池，建议选择下文介绍的品牌副厂电池。**

翻新电池让人防不胜防

### 第三方电池

第三方电池就是常说的副厂电池。第三方电池不是由数码设备的制造商和授权供应商制造的，而是由第三方厂家根据设备的外形参数制造出来，可以兼容该设备的电池。第三方电池由于不是原厂出品，也没有设备厂家的官方授权和认证，所以产品良莠不齐。一些做工低劣的小品牌产品，在质量上和性能上难以和原厂产品相提并论。


知名品牌第三方电池在制作工艺上不输于原电

而一些知名第三方电池品牌产品，在质量上和性能上已能向原厂产品看齐，使用寿命、容量、效能和安全性均可与原厂电池相媲美，例如，某品牌副厂电池保证其产品“均采用安全高容量电芯，待机时间更长，可达到原装电池品质。配以日本原装精工电路板，可防止电池过充、短路和高压损坏电池，使用更安全。对每一块电池均进行多道检测工序，保证产品质量安全。”并“为每块电池都购买保险”，彰显了第三方电池厂商对产品的信心，让用户使用无忧。

第三方电池价格上更为低廉，售价往往只有原厂电池的二分之一、三分之一甚至更低。以三星I9100系列（Galaxy S2/I9100G/I9108/I9103/I9100）电池为例，三星原厂1650毫安锂离子电池的报价为209元，而摩米士（MOMAX）三星i9100系列1650毫安电池报价99元，飞毛腿1650毫安i9100系列电池报价59元，品胜1650毫安i9100系列电池报价49元，购买一块三星原厂电池的价格可以购买2～4块副厂电池。且这类副厂电池一般采用进口IC零件，电池充电次数同样可达500次或以上，很少严重虚标高容量，内设防过充短路过流装置，稳定性高，容量足，长期使用也很少“鼓包”，在性能和安全性上已无限接近原厂电池，部分产品甚至更强一些，值得用户关注与选购。



品胜电池售价虽低，但性能不低

**选购建议：知名品牌的第三方电池，值得数码玩家或DIY用户购买，推荐所有资金紧张注重价格的用户首选。**

## 第三方电池选购

目前市场上有一些比较知名的质量较高的第三方电池产品，如飞毛腿（SCUD）、摩米士（MOMAX）、品胜（PISEN）、蓝调（TP）、诺希（NOHON)、弘毅（HOUNY）、深飞（Ponfei）、D.Seven（迪瑞龙）、比里通（BILITONG）等，下面我们就为大家择优介绍几款：

### 飞毛腿（SCUD）

飞毛腿（福建）公司成立于1997年，是一家拥有独立品牌销售网络、规模制造能力，为移动数码产品提供全面电池解决方案的企业。2004年飞毛腿还曾获得“中国名牌”称号，并于2006年被认定为中国驰名商标。飞毛腿电池价格较低，其手机电池主要产品价格都在30～60元左右，质量稳定，大多数产品都可媲美原厂电池，只不过树大招风，目前市场上假冒飞毛腿产品也不



飞毛腿精品系列电池

少，这点需要在选购时注意。

### 品胜（PISEN）

广东品胜电子股份有限公司，是一家致力于手机、数码、IT配件产品的研发、制造、销售，集科工贸为一体的股份制国家高新技术企业，已逐步成为中国乃至国际手机、数码、IT配件的领军品牌之一，品胜旗下的数码电池、充电器系列产品连续多年蝉联全国销量冠军。每一枚品胜电池都经过了72小时的老化测试，45摄氏度高温静置实验；采用名厂安全阀技术电芯，可有效保护电路系统。其手机电池主要产品价格都在20～50元左右，性能价格比很高，值得用户作为首选备用电池选用。

### 摩米士（MOMAX）

MOMAX (摩米士)是一个经营手机周边产品的香港品牌，主要生产手机周边配件，推出的多款产品在东南亚地区颇受欢迎。MOMAX电池均采用日本或韩国原装电芯，高精密封装技术，实标容量，可做到与原装电池媲美或更胜于原装电池。其大部分型号厚度同原装电池一样或相差无几，容量则要加大30%～60%。产品可以直接拨打防伪标上的400电话进行防伪查询或者登陆官方网站进行网络原装认证。其手机电池主要产品价格都在50～150元左右，值得关注。

### 诺希（NOHON）

NOHON是香港诺希国际有限公司旗下品牌，是一家独立经营高端品牌手机配件、数码周边产品的企业。NOHON电池均采用安全高密度物料高容量电芯，产品内阻低储电量高，无论待机状态或者通话时间都比一般锂电池产品更长，可达到原装电池品质或更胜原装电池。充电次数可达500次或以上，多标配日本原装精工电路板，设有防过充、防过放及防短路的保护装置，可以在意外情况下精准启动保护功效，使用更安全。其手机电池主要产品价格都在50～80元间，性价比较好，值得喜欢香港品牌的读者选用。

### 弘毅（HOUNY）

深圳市弘毅电池有限公司是一家集研发、生产和销售于一体的高科技企业。公司产品主要有手机电池、移动电源、充电器、保护壳等数码手机周边配件。它于2005年在国内率先成功研发了低压注塑一体化封装工艺，达到了国际三大知名品牌手机原装电池封装水平，成为手机电池业界的一匹黑马，自主研发的弘毅牌高容商务电池，通过优化产品结构有效利用空间，使电芯体积增大，再加上采用进口高端材料研制的电芯，使其品质接近原电，但价格却比原电便宜——其手机电池主要产品价格多在40～80元间，值得读者一试。

### 蓝调（TP）

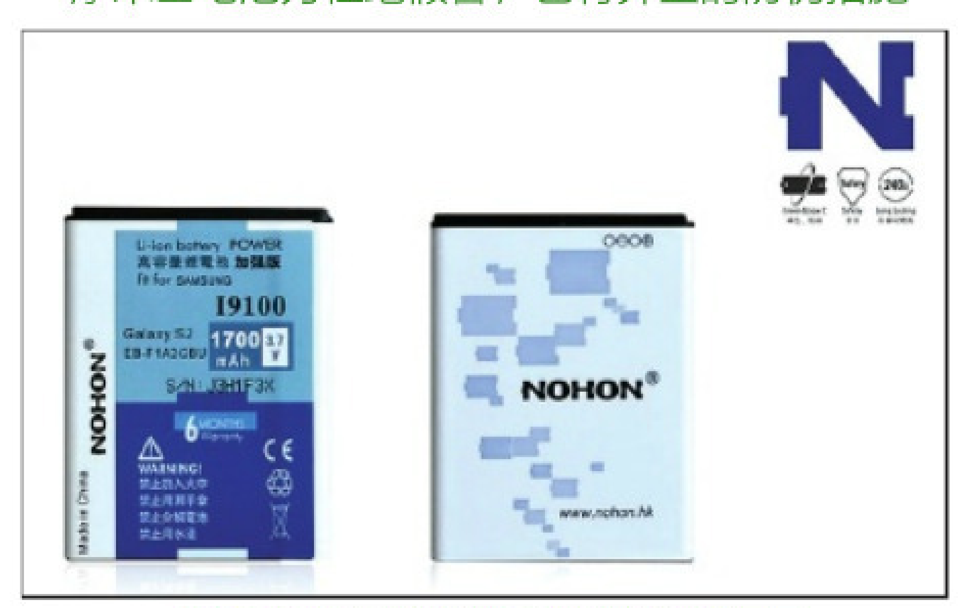
蓝调（TP）是飞毛腿（深圳）公司推出的电池品牌，飞毛腿（深圳）公司是飞毛腿的分公司，以生产商务王和TP电系列为主，以原电、礼包、OEM、ODM电池及配套相关产品为辅。TP源于“贴牌（Tie Pai）”一词的拼音首字母，TP电池诞生于行业混乱、贴牌机快速渗透市场的背景下，它的出现填补了贴牌机配电的市场空白。蓝调（TP）选用优质电芯，容量适中，采用进口元器件，具备多重防护功能，其手机电池主要产品价格都在40～60元间，性能价格比尚可，值得大家酌情选用。



品胜小米手机电池只需45元（包邮）



摩米士电池为杜绝假冒，也有齐全的防伪措施



诺希电池也是好用不贵的典范产品




| 号 | 名称 | 辩认方法 | 技术所在 |
|---|---|---|---|
| A | 光学点阵 | 摇动标识会产生内外闪动效果。 | |
| B | 光学随机干涉条纹 | 一次性产生的纹路，形成不规则的且独有的光学条纹，绝不可能复制，从根本上杜绝了再制相同的可能性，达到防伪的目的。 | |
| C | 激光烧白 | 文字图案等内容经激光“烧白”技术处理，在弱光源下呈白色清晰可见。 | |
| D | 透视暗码 | 一般光源下出现浮动立体模糊白点，但在射灯下可见清晰加密内容。 | |

弘毅近几年来在国内市场的表现不错



蓝调靠着大树好乘凉

# 后备电源

后备电源就是常说的移动电源，有时也叫后备电池、外置电池、数码充电伴侣，它是一个比普通充电电池容量更大的电池包，能够为手机、MP3、MP4、PDA、游戏机（PSP等）、数码相机、笔记本电脑等多种数码产品提供供电、充电服务。随着智能手机、MP4等数码设备的性能不断攀升和大屏化，这类设备的电池续航时间明显变短，为这类设备配上一款移动电源，成为很多消费者的一种选择，特别是对电池内置的手机、平板等便携数码设备更为实用。

但目前国内移动电源市场由于缺乏相应的标准，存在产品虚标容量、安全隐患较突出等问题，导致目前市面上的后备电源、移动电源质量良莠不齐。后备电源在性能、安全性、效率等方面究竟如何，怎样的产品才值得选购呢？选购时该注意些什么呢？

## 一、选购三板斧

### 首选通用型后备电源

目前后备电源主要有专用型后备电源和通用型后备电源两种形态。专用型后备电源供电输出端口为某一品牌或型号的手机专用端口，只能供特定的品牌或手机选用。通用型后备电源一般用USB接口作供电输出，并配备市面上多种主流品牌或主流手机的转接头，只要将对应的转接头插上数据线，就能实现通用充电。对于绝大多数读者来说，若非有特别需求，都建议选择通用型后备电源，以免出门在外时，出现需要为多款便携数码设备分别携带后备电源的尴尬。



齐全的接口让通用型后备电源能对市场上的数码设备实现全兼容

### 首选大容量的产品

目前市场上的后备电源在容量上差距巨大，毫无疑问的是，大容量的产品更值得选择，而小容量的产品会让应用更显局促。从容量划分上来看，在目前的发展趋势下，可将4000mAh以内的产品称为小容量后备电源，代表产品如飞毛腿iPhone 4外置电池S18背夹背壳/移动电源，其容量只有1600mAh，报价128元；联想S10便携多功能移动电源，容量只有2200mAh，报价168元。

4000mAh至8000mAh的称为大容量后备电源产品，代表产品如飞毛腿Q7移动电源，容量为6200mAh，报价为158元；品胜电霸户外版，容量为4300mAh，报价为199元。8000mAh以上的产品就是超大容量后备电源产品了，代表产品如羽博YB-641pro移动电源，容量为10400mAh，报价为199元。



羽博YB-641pro移动电源

从上可见，容量越大的产品性价比越高，小容量的产品一般只能为手机等数码设备完成1～2次充电，大容量的可实现2～4次充电，而超大容量的则可实现5～8次以上的充电，堪称真正意义上的移动电源。在目前的发展趋势下，小容量的产品已不值得购买，注重便携的读者可选择大容量的后备电源产品，而经常长时间户外使用注重续航能力的读者可考虑超大容量的后备电源产品。

### 注意容量虚标和转换率

大家都喜欢大容量的产品？那好，我就给你将2000～4000mAh的产品标个8000mAh，甚至10000mAh，反正一般消费者也不会立即查出真伪——这就是目前奸商最常用的手法之一。

目前国内大大小小的移动电源厂商有数百家，由于缺乏相应行业标准，行业秩序十分混乱，各种容量虚标产品和假冒伪劣产品层出不穷，一款8000mAh甚至10000mAh的产品充1～2次电后就无以为继的情况并不鲜见。对此，读者可从以下方面来判断：

首先，过于轻薄的产品，肯定不会是大容量的产品，如容量标注很高，就应慎购。



转化率高的产品让各种应用更持久

其次，买回家后，应尽快对后备电源进行充电次数实测。例如，iPhone 4S的电池容量为1470mAh，一款后备电源标注的容量为10400mAh，假设这个后备电源的转化率能达到80%，那其实际有效容量就是10400mAh×80%=8320mAh，可为iPhone 4S提供的充电次数就是约5.6次，也就是说充5次电是毫无问题的。就算是转化效率再低一点，充满4次电（70%以下转化率）乃至5次电（70%以上转化率）也应该没问题。对于充电次数在4次以下的产品，毫无疑问就存在严重的容量虚标问题，在包换包退期内，可及时选择退货或换货。

再次，应关注转化率。能量在转化的过程中都会有一定的电量损耗，所以后备电源的转化效率高低关系到其性能的高低。一款后备电源的转换效率越高，电路板在转换过程中造成的浪费也就越小，而用户能够实际使用到的容量也就越大。目前无论是品牌产品还是小厂作坊产品，都普遍号称能实现“80%或90%的转化率”，但从实际使用情况和拆机情况来综合推算，当前国内销售的后备电源能达到80%的产品已算一流产品，而能达到70～80%转化率的也属品质不错之流。而多数普通产品的实际转化率在60～70%之间，劣质产品的转化率则往往连60%也难以达到。对此大家应选择转化率较高的产品，并可通过实际充电次数来反推实际转化率能否达标。

## 首选品牌产品

对于国内后备电源来说，选择品牌产品已成保证基本品质的必需。首先，品牌移动电源产品大都需要经过万次的摇机实验、静电测试、高温测试等严格测试，通过一种或多种安全认证（如中国3C认证、欧盟CE安全认证、美国FCC/ROHS/UL安全认证）后，才能够投放市场。可较好得保障后备电源的安全性和可靠性，从根本上保证用户的权益。







注意假冒品牌产品，市场上知名品牌的后备电源皆有假冒产品，在选购时需仔细辨别，并尽量在专卖店或正规网上商城购买，图为羽博YB-642移动电源的真假辨别方法

其次，在大家最关心的电芯质量上，目前厂商生产出的电芯分为三类，以2200mAh容量为例，能达到2000mAh以上容量的，称为A类，价格约为每1000mAh 8.5元，达到1900mAh左右容量的称为B类，这两者多为正规厂商采用；而C类就不能确定了，多为山寨厂选用。品牌后备电源产品一般会选择合格的聚合物锂电或18650电芯作为电芯，而杂牌后备电源多采用劣质电芯或二手电芯（包括国外废弃的三洋电芯等洋垃圾）。



没有绝对的安全，原厂电池其实也并非十全十美万无一失，原厂电池其实也绝大部分为代工生产。很多型号原厂电池都曾发生过燃烧、爆炸等安全事故，如索尼公司笔记本电池就出现过因为电池发生严重质量事故而批量召回



随着三洋、索尼、东芝等日系厂商全面低调化，国内品牌移动电源常见的电芯多来自比克、比亚迪、力神等国内锂电厂，具备更好的性价比，在安全性上也不错

18650电芯为圆柱状，标准电压3.7V，体积小容量大，采用并联方式实现更大容量，外观一般为钢壳或铝壳包装，常见的笔记本电池或体积较大的后备电源大多是采用18650电芯。采用正规的18650的电芯产品安全性基本能让人放心，但如果是劣质18650电芯安全性堪忧。


18650电芯


聚合物锂电电芯

聚合物锂电电芯标准电压3.7V，形状较多，可定制，具有容量大，物美价廉，应用广泛的特点，原料一般为钴酸锂、锰酸锂及三元锂混合而成，外包装主要是使用铝塑膜，中间的锂物质为糊状，所以形状可以任意定制，做成超薄电池。与18650相比，安全性相对好一些，不会出现电池异常爆炸情况。但也要注意不要长期将其放在易燃或高温的环境中。

## 二、品牌移动电源推荐

### 羽博YB-641移动电源

**参考价：**168元

**容量：**8800mAh

**卖点：**大容量，性价比较高，配备多种转接口，兼容市面大部分手机及移动设备，带LED照明功能，带剩余电量指示灯。




### 摩米士6000毫安移动电源

**参考价：**249元

**容量：**6000mAh

**卖点：**安全性高，适用采用Micro USB接口以及苹果i字头的数码产品，采用2.1A+1A的双输出形式，可同时对两个设备进行充电。




### 深飞SF-8400移动电源

**参考价：**188元

**容量：**8400mAh

**卖点：**双USB输出，可同时为两台设备供电；支持LED灯电量显示和LED手电筒照明功能；充满电不使用移动电源时15秒自动进入关机模式。



### 飞毛腿S6加强版

**参考价：**138元

**容量：**5200mAh

**卖点：**全面支持iPhone 4S/iPad 2/PSP/MP3等所有手机及其他数码类产品。输出双通道，可同时对两个手机进行充电。




### 桑达SED-PH7500A移动电源

**参考价：**199元

**容量：**7500mAh

**卖点：**采用美国ATMEL主芯片，高稳定性；采用防过充、防过放、防过电流、防短路及高温保护设计；满电状态下可为iPhone充电4次左右。




### 比里通6600mAh移动电源

**参考价：**138元

**容量：**6600mAh

**卖点：**接头齐全，支持多种数码设备充电。具备双USB输出接口。带LED手电筒照明功能，使用LED小电筒照明可长达400小时以上。



# 第三方充电设备的问题

## 一、线充和座充

线充又叫直充、旅充，就是直接连到手机插口的充电方式。而座充也叫盒充，就是把电池从手机取下，放到充电座中的充电方式，衍生产品还有"万能充"。长期以来，对于两种充电方式的优劣，市面上有两种截然不同的说法——一种常见说法是座充不好，容易损伤电池，应选择线充；另一种常见说法是，线充不好，容易出现损坏手机主板等问题，应使用座充，我们到底应如何抉择呢？

### 线充

线充就是一个交直流电源适配器（也叫变压器、稳压电源），把市电转换成手机需要的直流电流，充电器的输出电压为5V±5%，充电器本身不带控制电路，真正的充电电路乃是在手机内部，也就是说手机内部的充电电路状况决定其充电效果的好坏。线充是厂商在产品中必备的附件，充电速度较快，但容易出现损坏接口而不能充电的问题，容易受电压不稳和雷雨天影响，如果边使用边充电对电池的寿命损害较大，线充充电时一旦电池或主板出问题（如电池出现鼓包、漏液、爆炸），必然对手机产生不可挽救的物理损坏。适合于单电（池）的配置下的手机充电，在早期镍氢电池时期是较好选择。



标准的线充

### 座充

座充是为了在手机使用时间段内，给另外一块电池充电用的。因为电池是和手机分离进行充电，电池出现任何问题，都不会对手机产生影响。品牌智能座充在性能和安全性方面都做得不错，主流产品拥有充电过热保护、过压保护、过流保护、短路保护、超时保护（8小时）等特色功能，让使用高枕无忧，也让电池的性能得到更好的发挥、延长使用寿命。通过LED灯，可让充电状态一目了然。所以，对于主流用户，更推荐使用座充，特别是标配双电或双电以上的用户，座充能更好完成锂电池充电任务，但座充必须选择有较好声誉的品牌产品，以保证质量。




对于长期搁置、线充无法充电的电池，座充或万能充还可对电池进行补电修复，修复后充电器将自动转入充电状态

### 融合趋势

随着技术的不断进步，线充和座充正在走向融合，功能单一的产品将越来越少，很多厂家推出的新型充电器产品，其实已兼具线充和座充功能，可满足不同需求的用户的需求，线充和座充谁更适合的争论也越来越没有必要。

如摩米士（MOMAX）三星i9220多功能充电器（参考价89元），该充电器既是座充，也可以直充，可以给市面上99%支持USB充电的电子设备充电。在功能方面，这款充电器可提供过压、过冲和过热保护，在提供充足电量的同时，最大限度地维护电池寿命，保证用户安全。此款充电器设计的输入电压是AC 100V～240V，适用于全球任何一个地区，其插头设计为可拆卸式，便于替换不同国家不同规格的插头。




支持多种插头，可在全球任何地区旅行使用，这类产品适合于经常出国的用户选用

## 二、万能充、车充和USB充电

除了线充和座充外，市场上还有多种充电方案可选。

### 万能充

万能充，座充方式的延展。万能充是中国人发明的手机电池充电产品，它由深圳市海陆通电子有限公司在2003年率先推出，它一般由充电器本体、两个金属针、1～3个指示灯、夹持机构组成，先根据电池正负极片宽度调整好充电器输出弹片的位

置，夹入电池并调整弹片与电池极片接触良好，此时充电器LED灯会闪烁，然后插入插座充电即可。这种方式解决了手机充电器标准各异的问题，有效地推动了充电器标准化的进程，充电效果也让人满意，可广泛适用于各种情况下的手机电池充电。新产品内置智能识别电路，能自动识别电池的正负极。当然，在选用这类产品时，更要注意选用品牌产品，以免因为使用劣质万能充造成手机电池充不满、缩短寿命、鼓包漏液。

在这方面较具代表性的产品如飞毛腿5800蓝梦多功能USB数码万能充（参考价99元），该产品带有多任务充电电路设计，可同时进行锂电池座充及USB接口线充，具备可调整式座充设计，提供99%锂电池适用涵盖率，适合几乎所有3.6V或7.2V锂电池，完全不受锂电池外型、充电接点位置与电池正负极性的限制。

飞毛腿5800具备密码侦测充电技术，可充具有密码保护的锂电池，如Sony、Panasonic、Nikon、JVC等，完全免除使用专属充电器的困扰，只要携带一台就能满足所有充电需求

### 车充

车充，车载充电器，常用于汽车电瓶供电的车载充电器（轿车12V，卡车24V，输入DC 12～24V，输出DC 5V 1A），是为了方便车主用车载电源随时随地为数码产品充电的配件。使用简便，只需将充电器与车载点烟器相连接，然后将充电器输出口与手机输入口用充电线相连接，红灯亮起即可充电。充电完成时，将会在手机屏幕上提示。这类产品一般具有过载保护、短路保护、高压输入保护、高温保护等安全保护功能，确保能安全使用，可实现车充、直充、USB充三合一多功能用途。




摩米士专业版车充，参考价89元，支持双USB输出，适用于大部分手机/平板电脑/PDA/MP3/MP4/GPS

### 电脑USB充电

除此之外，市场上常见的充电方式还有电脑USB充电，只需一根USB线插上电脑就可实现对手机等设备的充电，方便易用。但一直以来有很多人认为用USB接PC充电对手机不好，不如用手机的线充给手机充电，容易出现过压、过充、充不满或不安全等问题，其实这些说法都没有依据。

标准充电器的充电电流为300mA到1800mA，而电脑USB 2.0端口的最大充电电流一般为500mA。根据手机强制执行的设计规范，手机的充电控制电路应具备过压保护装置，“如果不能保证安全充电，应启动保护，在非预期电压的情况下，不应出现过热、燃烧、爆炸以及其他电路损坏的现象，而且恢复后，手机应能正常工作。”所以无论充电器的输出功率如何，手机都能根据自身需求实施安全充电。如果用USB对手机充电不理想或有问题，有可能是USB接口或线缆的问题，与这种充电方式并无关系。




USB充电很便捷

从锂电充电IC的设计情况来看，目前的主流产品已全面兼顾USB充电这种方案，以常见的瑞萨R2A20055NS IC为例，除具备电池过压保护和充电定时器等便携式设备必要的保护功能外，该IC还采用JEITA（日本电子信息技术产业协会制订的相应准则，规定当电池温度处于特定的低温或高温范围时应减小充电率）充电配置文件，使IC能进行安全的充电控制。它全面支持USB充电，为每个电池块提供控制引脚，限制输入电流，限流选项为100mA、500mA或无限制，因此，它可以用任何USB供电源进行电池充电。该IC的输入引脚不仅具有25V的高耐压特性，而且还对输入引脚添加了新的过压保护功能，这可以防止系统发生连接电源适配器或USB线缆瞬间出现的过压问题。

所以，完全可用标准的5V 500mA的USB线缆直接对5V 180mA这样的用电设备进行充电，输出电流会根据用电情况自适应，还可以“一分多”同时为几款这样的设备充电。

多种充电保护已成为手机等设备普遍拥有的基本功能，所以只要手机等数码便携设备设计无重大缺陷，USB充电方案或使用汽车充电器都是一种易用的充电选择，在充电时完全可混用各种不同的充电设备或方案来为数码设备进行充电，一般不会造成设备的损坏或充电不完善的状况。P

# 智慧的电池
# 节电软件实测




■贵州 逍遥

*移动设备的电池续航能力一直是电子产品最大的短板之一，为了尽可能延长待机和使用时间，用户往往需要软硬皆施。除了多备几块电池和携带移动电源外，各种节电优化软件也是一种选择，但是它们真的能有效延长电池供电时间吗？*

## 智能手机篇

自从手机迈入了智能时代，能够待机一周的电池就成为了历史上的神话传说，手机几乎都是“电老虎”，一天一充是必须的。市面上让人眼花缭乱的各种节电软件能否真的有节电效果，让不给力的手机电池多“苟延残喘”一会儿呢？

### 一、测试平台及参测软件

由于iOS系统封闭性的原因，节电软件通常无法深入系统内核进行电量控制，因此该平台节电软件的功能性不是很大，所以笔者选择开放性和流行度更佳的Android系统作为本次节电软件的测试平台。

**测试平台——HTC Thunderbolt 手机**

**操作系统：Android OS 2.3.6**
**CPU型号：高通 骁龙Snapdragon MSM8655**
**CPU频率：1024MHz**
**RAM容量：768MB**
**ROM容量：8GB**
**电池容量：1400mAh**

参评的7款软件中有5款是“专业”节电应用，包括“金山电池医生”“360省电王”“点心省电”“GO省电”和“安兔兔省电王”（图1）。另外，许多手机安全维护工具也提供了节电功能，其中“腾讯手机管家”是装机量较高的Android手机安全软件之一，而“LBE安全大师”在控制后台自启动进程进行节电的功能上颇为有效，因此笔者也选择了这两款软件作为代表，针对其内置的省电功能组件进行测试。

| 7款参评节电软件 | | | |
|---|---|---|---|
| 软件名称 | 软件版本 | 软件体积 | 软件类型 |
| 金山电池医生 | 2.4 | 3.37MB | 独立安装 |
| 360省电王 | 1.4.1 | 1.9MB | 独立安装 |
| 点心省电 | 1.4.9 | 2.3MB | 独立安装 |
| GO省电 | 1.2 | 1.9MB | 独立安装 |
| 安兔兔省电王 | 1.6.4 | 1.2MB | 独立安装 |
| 腾讯手机管家 | 3.6.1 | 6.34MB | 内置组件 |
| LBE安全大师 | 3.7.2164 | 2.13MB | 内置组件 |




7款参评节电软件

## 二、节电软件何以节电？——节电管理功能评测

参评的7款节电软件体积都不算大，自带的桌面插件与状态栏图标也十分漂亮，本节测试重点将集中在电池电量的管理与节电功能上，这也是后文对节电效果实测的基础。

### 1. 电池电量，心中有数

当前电量多少、还能用多长时间、电池状态是否健康、究竟又是什么让电量消耗如此之快……节电软件需要回答这么的多疑问才能让我们做到心中有数，根据情况选择不同的节电方案。

**节电软件功能对比**

| 软件名称 | | 金山电池医生 | 点心省电 | GO省电 | 360省电王 | 腾讯手机管家 | LBE安全大师 | 安兔兔省电王 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 电池信息 | | 剩余电量、温度、电压、健康状态等 | 剩余电量、温度、电压、健康状态等 | 剩余电量、温度、电压 | 剩余电量、温度、电压、电池工艺 | 剩余电量 | 电池容量、电量、温度、电压、电池工艺 | 剩余电量、电池温度 |
| 剩余电量续航信息 | | 功能开启关闭时智能计算续航时间 | 通话、上网、音乐、视频、待机可用时间 | 普通续航、通话、视频、音乐、上网与待机剩余电量可用时间 | 功能开启关闭时智能计算续航时间 | × | 功能开启关闭时智能计算续航时间 | × |
| 耗电统计信息 | | √ | √ | √ | √ | × | √ | × |
| 一键优化 | | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 节电和情景模式 | | 超级省电、闹钟、阅读、游戏、上网等 | 超长待机、普通省电、闹钟模式 | 普通省电、闹钟、超强省电、会议模式 | 最佳省电、超长待机、极限模式 | 智能省电、超长待机、极限模式 | 最佳省电、超长待机、极限模式 | 标准、会议、小睡、户外、睡眠、工作 |
| 自动切换节电模式 | | √ | × | 定时自动切换，可添加5个时间段 | √，不能添加切换时间段 | × | √，不能添加切换时间段 | √ |
| 智能省电功能 | 手机信号低切换 | √ | × | × | × | √ | × | × |
| | WiFi信号低自动关闭 | √ | × | × | × | × | × | × |
| | 锁屏CPU自动降频 | √ | √ | × | √ | √ | × | √ |
| | 关屏自动清理内存 | √ | √ | × | × | √，强悍 | √，非常强悍 | × |
| | 关屏自动关闭WiFi和2G/3G移动数据 | √ | × | √ | × | × | × | × |

“金山电池医生”和“360省电王”比较相似，都提供了一个剩余电量可用时间预览功能（图2）。在界面中开启或关闭WiFi、2G/3G数据、同步、GPS、蓝牙等功能后，软件会重新计算并显示不同状态下的剩余电量可用时间。“LBE安全大师”也提供了快捷方式用来开启/关闭手机功能进行节电，并且在电池信息详细页中还有针对电池容量的检测（图3）。

“点心省电”和“Go省电”都提供了较全面的电池信息，不仅能查看当前电池的温度和电压，还能测算通话、上网、音乐、视频和待机状态下的剩余电量可用时间（图4）。

“腾讯手机管家”的节电功能除了最基本的显示剩余电量外，未提供其它任何电池相关信息，也没有剩余电量可用时间的估算功能。“安兔兔省电王”只提供剩余电量与电池温度信息，也缺少剩余电量可用时间（图5）。

另外，“腾讯手机管家”和“安兔兔省电王”不具备耗电统计功能，只能调用系统的电量使用信息；“金山电池医生”的耗电信息统计不全面，只有应用耗电没有硬件耗电信息。不过“LBE安全大师”“360省电王”等几款软件在软硬件耗电信息方面设计得不错（图6），可以让用户有针对性地进行节电设置。




“金山电池医生”智能计算开启/关闭某项功能后的剩余电量可用时间

在“LBE安全大师”界面中，笔者的电池容量比标配少了10mAh……

点心省电计算不同状态下的剩余电量可用时间

“安兔兔省电王”的电池电量信息比较简单

“LBE安全大师”的软硬件耗电统计信息

**点评：**腾讯手机管家与安兔兔省电王的电池电量信息过于简单，表现较差。其它几款软件都比较贴心，用户可以对当前电池状态与剩余电量可用时间有足够的掌握，作出合理的节电管理计划。

## 2. 节电模式，智能切换

在不同的环境为手机电池选择合理的节电或情景模式，既可以满足使用需求同时又能最大限度减少电量消耗。如果你一天的生活比较有规律，还可启用节电软件的定时智能切换模式功能，例如睡觉时间自动切换为睡眠模式，只保留基本的通话和短信功能；上班时间则切换到超长待机模式，调低音量或只开启震动不影响他人工作；休息时间则切换为自定义模式，可以毫无顾忌地使用手机娱乐。

金山电池医生提供了3种节电模式：超级省电、闹钟和自定义，并可以在不同环境下选择阅读、会议、游戏、上网、地铁等多种贴心实用的情景模式。金山电池医生不限制添加定时切换模式的数目，可以根据一天中不同时间段所处的环境，进行自动切换节电模式的设置（**图7**）。

安兔兔省电王不仅预置了多种节电模式和定时切换功能，独有的定位自动切换非常有创意。此功能需要开启手机的GPS定位，当到达之前设置好的地理位置范围之内时，程序就会自动切换到预设的节电情景模式（**图8**）。

Go省电提供了4种预定义节电模式，也有定时自动切换模式功能，最多只能添加5个时段（**图9**），不过对于普通用户来说也足够了。点心省电软件的预设节电模式很少，并且也没有提供自动定时切换节电模式的功能。360省电王的定时切换节电模式功能隐藏在设置菜单中，功能也比较少，不能添加多个时间段（**图10**），也就仅仅能设置在晚间自动切换到睡眠模式而已。腾讯手机管家未提供自动切换模式功能，LBE安全大师也不能自定义时间段进行省电模式切换。




定时切换功能可按天重复，还能在一周中每天使用不同的定时切换模式

设置位置范围信息

Go省电可添加5个时段自动切换，但不能按天设置

360省电王只能设置一个时间段

**点评：** 自动定时切换节电模式功能对于控制手机电池电量极为重要，能够极大地影响一款节电软件的实用效果。在参测的7款软件中，金山电池医生和安兔兔省电王都提供了非常丰富的节电模式，同时还提供了强大的定时自动切换节电模式功能，表现极为出色。Go省电的表现次之，其余几款软件就难以令人满意了。

## 3. 智能功能管理，省电不操心

除了手工或自动切换节电模式以外，在某些特殊环境下，手机能否智能切换各项功能在很大程度上也影响着电量的消耗。例如在信号接收很差的地方或者WiFi信号不好时，手机会频繁地发送与接收通讯信号，导致电量消耗急剧增加。如果此时节电软件能够智能地自动关闭相应的通讯功能，是非常具有实用价值的。

金山电池医生的智能省电功能非常全面，手机信号较弱时可自动切换到指定模式，WiFi信号不佳或附近没有蓝牙设备时也会自动关闭（**图11**）。另外关闭屏幕时，金山电池医生会智能降低CPU频率同时清理后台无用进程，具有非常好的节电效果。

其它几款软件的智能节电功能尚不全面。点心省电可在关屏时对CPU降频和清理内存；Go省电则只能实现对WiFi和移动数据的智能管理；360省电王智能节电更简陋，只有简单的清理内存功能；腾讯手机管家比较注重对CPU工作频率的动态调节（**图12**），同时也可对WiFi




金山电池医生智能省电功能非常全面

腾讯手机管家的CPU深度省电功能

进行智能管理；安兔兔省电王提供了非常强大的CPU调整功能，可手动设置默认的CPU频率（图13），几乎可以和一些专业的CPU超频/降频工具媲美。

LBE安全大师没有提供任何智能省电功能，但是其内置的主动防御功能组件可用于阻止后台无用程序的自启动（图14），节电效果非常好。同样，腾讯手机管家也具备主动防御的功能。这两款软件从系统底层进行操作，远强于其它几款软件的内存清理功能、

**点评：**金山电池医生的智能节电功能全面且强大，用户可以从手机系统的方方面面“卡”住电量消耗，是参评的7款软件中表现最为优秀的。其它软件提供的智能节电功稍逊一筹，不过腾讯手机管家和LBE安全大师的主动防御与清理内存功能也是亮点之一，此外安兔兔省电王的CPU调频功能同样比较强悍。表现最差的是Go省电和360省电王，连最基本的CPU调频节电功能都不具备，令人失望。




安兔兔省电王可以手工设置CPU频率

LBE安全大师的“自启管家”能主动阻止后台程序自动运行

## 三、节电软件真的省电吗？——节电效果实测对比

在偏执狂的眼中，所谓的节电软件其实都是打着节电为噱头的玩具，自己动手关闭WiFi、降低屏幕亮度之类的谁不会做，用得着这些节电软件吗？然而事实上节电软件的效果又是怎样？让我们来看看实测的结果吧！

### 1. 测试环境说明

为了保证每款节电软件的系统测试环境一致，笔者事先在测试平台上安装了各种常用的手机软件，并使用“ClockworkMod Recovery”对系统ROM及软件进行了备份，以便在开始新的软件测试时恢复到之前的系统状态。对于电量则规定外接电源直充达到100%后继续充电半小时，尽可能保证每款软件测试时的电量相同。

### 2. 节电实效常规测试

本次测试参考了主流电脑杂志与相关网站较通用的测试方法，考验软件在默认的节电模式下的续航时间、连续上网或看视频使用时间、发热量和性能影响等指标。

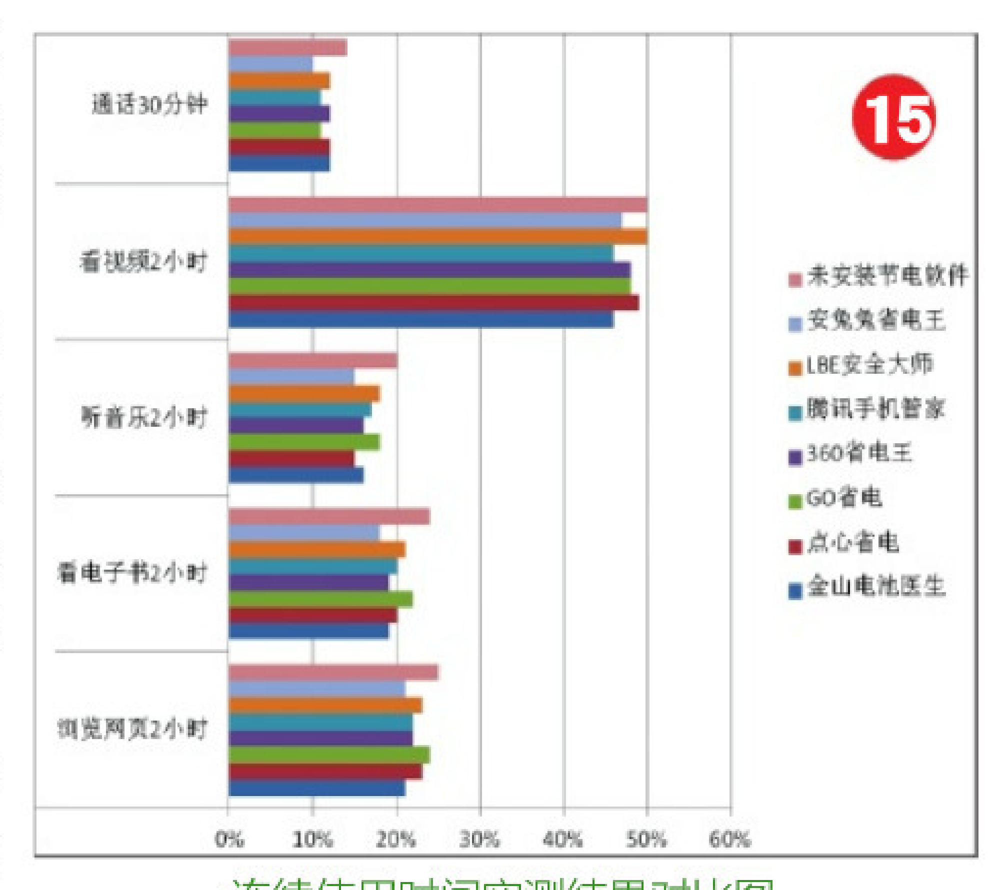
**常规方式实测节电效果**

| 软件名称 | | 金山电池医生 | 点心省电 | GO省电 | 360省电王 | 腾讯手机管家 | LBE安全大师 | 安兔兔省电王 | 未安装节电软件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 连续使用耗电量 | 浏览网页2小时 | 21% | 23% | 24% | 22% | 22% | 23% | 21% | 25% |
| | 看电子书2小时 | 19% | 20% | 22% | 19% | 20% | 21% | 18% | 24% |
| | 听音乐2小时 | 16% | 15% | 18% | 16% | 17% | 18% | 15% | 20% |
| | 看视频2小时 | 46% | 49% | 48% | 48% | 46% | 50% | 47% | 50% |
| | 通话30分钟 | 12% | 12% | 13% | 12% | 11% | 12% | 10% | 14% |
| 待机4小时 | | 8% | 8% | 9% | 9% | 8% | 8% | 8% | 10% |
| 安兔兔评测性能得分 | | 3227 | 3202 | 3219 | 3248 | 3235 | 3255 | 3201 | 3286 |
| 安兔兔电池检测得分 | | 524 | 520 | 509 | 519 | 526 | 520 | 528 | 502 |

#### （1）连续使用测试

对各款节电软件进行实际测试时会涉及连续通话、上网、音乐和视频测试，并记录最终的剩余电量。由于各款节电软件默认的节电模式不同，因此均采用自定义模式：开启WiFi、关闭移动数据、自动亮度、屏幕常亮，并且关闭GPS、蓝牙、反馈等无用的功能，另外也开启了各款软件中智能省电功能。

在上网测试中为了保证操作行为的一致性，笔者使用海豚浏览器及其标签自动刷新插件，在2小时内每隔15秒自动刷新手机新浪首页；电子书测试项目则连续使用iReader阅读器查看本地的TXT电子书2小时；音乐测试会使用酷狗软件在关屏状态下循环播放同一首歌曲2小时；视频测试则是用QQ影音循环播放本地视频2小时；连续通话测试是在同一地点拨打某座机并保持通话状态30分钟。




连续使用时间实测结果对比图

经过几轮较为严谨的测试，安兔兔省电王和金山电池医生的综合节电效果较为出色，尤其是看电子书、听音乐和通话状态，前者强大的CPU调控功能所节约的电量很是可观。在测试结果中耗电量最高的是Go省电，比第一名耗电之差多达3%，相当于少看了40分钟左右的电子书！另外从测试结果也可以看出，节电软件的优势主要体现在看电子书、听音乐和通话等对CPU要求不高的测试上，CPU降频等各种智能节电功能显而易见（图15）。

### （2）超长待机时间测试

参评的7款节电软件都提供了“仅保留电话接听”的超长待机节电模式，可以最大限度保证手机最基本的功能同时节约电量。测试时会在此模式下连接待机4个小时并对其所消耗的电量进行对比，以检测待机节电效果，并在相同的系统功能设置状态下对未安装节电软件的手机也进行待机测试加以对比。

与其他软件相比，点心省电和360省电王从测试结果来看在待机时长上略逊一筹，若考虑测试误差的话其实差异并不大。但是与未安装节电软件相比，效果还是非常明显，最多可延长到近10个小时！

**点评：**在常规的连续使用和待机时长测试中，由于系统功能的设置相同，各款节电软件的节电效果实际差异并不是很大，反而是CPU降频调控功能对测试结果有着比较大的影响，因此安兔兔省电王的综合表现较为出色。不过总体而言，与未安装节电软件相比，这几款软件的节电效果与对电池性能的提升还是值得肯定的。

### 3. 评测有局限，实测显差异

上述常规测试所得出的结果其实具有一定局限性，节电软件的原理不外乎是关闭WiFi、移动数据、GPS、降低屏幕亮度等各项系统设置，但是在上面的测试中，系统设置是相同的，因此唯一体现节电差异的仅在于CPU降频性能的不同上。另外对于习惯手工设置系统功能进行节电的用户来说，节省的那点电量并不是很有吸引力。

那么节电软件是否真的多此一举，它的节电优势到底体现在哪儿？走出常规测试的误区我们就会发现，真正要体现各款节电软件节电性能差异，还是要在实际生活中进行测试。笔者整整花费了7天对7款节电软件进行了日常使用实测，尽量让每天的工作和生活保持规律，并在节电软件中预设了不同时段进行定时节电模式切换，不支持定时切换的软件则使用普通省电模式并开启所有智能省电功能。**经过7天的真实体验，再一次证明了定时切换节电模式和智能省电功能的效果确实很不错**，金山电池医生、Go省电、安兔兔省电王比其它软件多节约了13%~20%，尤其是金山电池医生的表现最为突出。

## 笔记本篇

从笨重的笔记本到轻薄的上网本以及超级本，本本的耗电能力正在逐渐减弱，但终究还是不能满足长时间的续航需求，于是各种笔记本节能软件也就应运而生，其原理与手机节电应用相似，从系统设置与硬件设备入手，采取关闭无用的系统服务、图像加速，控制CPU频率、风扇转速、降低屏幕亮度等措施实现节能。

### 一、参评软件与测试平台

笔者挑选了4款比较著名的笔记本节电软件进行评测，其中“360硬件大师”（鲁大师）是一款装机量非常高的硬件管理维护工具，其中内置了强大的智能节电功能（**图16**）。



360硬件大师的节能降温功能板块

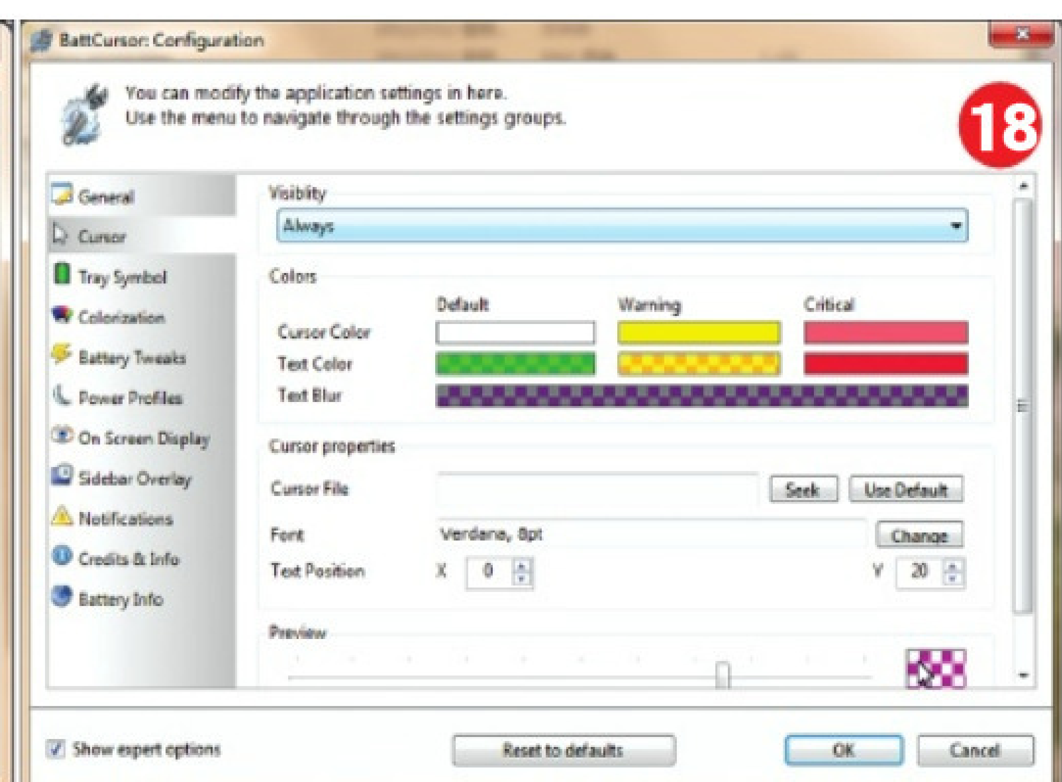
| 参评的4款本本节能软件简介 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 软件名称 | 360硬件大师 | BatteryCare | Mz Power Manager | BattCursor |
| 软件版本 | v3.34.12.1005 | v0.9.10.0 | v1.1.0 | v1.2 |
| 支持系统 | Windows XP、Vista、7/8 | Windows XP、Vista、7/8 | Windows XP、Vista、7/8 | 只支持Windows Vista及高版本系统 |

“BatteryCare”是一款出色的笔记本电池管理工具，可以实现监测电池的放电次数、自动电源计划切换、自动关闭图像加速功能等（**图17**）。

“MZ Power Manager”也是一款国外评价比较高的笔记本电源管理工具，提供了比较智能的电源模式切换功能，除了能有效延长笔记本电池续航时间以外（**图18**），还提供了有趣的鼠标指针显示电量功能。



出色的电池管理工具BatteryCare



可以鼠标显示电量的BattCursor

### 测试平台——三星N150P-J01上网本

操作系统：Win7 SP1　　硬盘：320GB
处理器：Intel Atom N455 1.66GHz　　屏幕尺寸：10.1英寸
内存：DDR3 2GB　　显卡芯片：Intel GMA 3150

## 二、智能挑选电源模式——省电功能评测

Windows Vista以及Win7系统已经内置了几种电源节能模式，几款本本电源管理软件是直接利用内置的电源管理模式还是另起炉灶别有新意呢?

**节能模式与智能省电功能对比**

| 软件名称 | | 360硬件大师 | BatteryCare | Mz Power Manager | BattCursor |
|---|---|---|---|---|---|
| 电源节能模式 | | 全面节能 | 系统默认电源模式 | 系统默认电源模式 | 系统默认电源模式 |
| 自动切换电源模式 | 外接电源切换 | × | √ | √ | √ |
| | 低电量切换 | × | × | √ | √ |
| 智能省电功能 | 更换壁纸 | √ | × | × | × |
| | 屏幕保护设置 | √ | × | × | × |
| | 屏幕亮度调节 | √ | × | × | √ |
| | 优化内存 | √ | × | × | × |
| | 禁用侧边栏/小工具 | × | √ | √ | √，可指定电量阀值 |
| | 禁用Aero主题 | × | √ | √ | √，可指定电量阀值 |
| | 禁用Windows服务 | × | √ | × | × |

360硬件大师提供了两种电源管理模式，只有选择“全面节能”才会真正会有节电效果，此外还提供了自动设置节能墙纸、调节显示器亮度、优化内存等多种智能省电功能（图19）。

BatteryCare使用的是系统内置的电源模式，可设置外接电源和使用电池时自动切换到相应的电源模式，还可在电池模式下智能禁用侧边栏和Aero主题，并暂停一些不必要的高电量消耗的系统服务（图20）。

Mz Power Manager采用的也是系统内置的电源模式，除了支持外接或断开电源时切换电源模式以外，还可以设定当电量低于预定值时自动进行切换（图21）。

BattCursor可以更加个性化地自定义何时将自动切换到指定系统默认的电源模式（图22），对于桌面侧边栏小工具和Aero主题以及屏幕的亮度等方面，也可以指定电池电量阀值进行控制。




360硬件大师的智能省电功能比较丰富




BatteryCare电池模式下智能省电功能　　指定低电量自动切换电源模式　　设置电量阀值自动切换电源模式

**点评：** 参评的4款软件只有360硬件大师提供了全面节能电源模式，其它几款省电软件都采用的是系统默认的电源方案，只不过是额外提供了更为灵活智能的电源模式切换功能，以及一些辅助的省电措施。

360硬件大师的辅助省电措施比较齐全，但是不支持本本最基本的智能切换电源方案，因此它更针对的是桌面PC平台，并不适合笔记本使用。另外3款软件提供了接入/断开外接电源时，自动进行电源方案切换，这对于节能是非常有效的。不过BatteryCare并不支持低电量自动切换电源模式，而BattCursor和Mz Power Manager都支持阀值电量智能切换，特别是前者还可指定阀值智能禁用侧边栏、小工具和Aero主题，可以在电脑使用体验与节能之间获得最佳的平衡。

## 三、节电关键在于Windows电源计划

使用BatteryMark对几款软件节能模式下的续航时间进行对比测试，可以发现360硬件大师的续航时间是最长的，而另外几款节电软件的续航时间差不多，而且与系统默认为节能模式时的成绩完全相同，这是为什么呢？关键就在于Windows系统默认的电源模式上。

| 本本节电软件效果实测 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 软件名称 | 360硬件大师 | BatteryCare | Mz Power Manager | BattCursor | 系统默认节能方案 |
| BatteryMark续航时间 | 3小时25分钟 | 2小时45分钟 | 2小时40分钟 | 2小时46分钟 | 2小时40分钟 |

如果打开Windows电源选项，就可以看到360硬件大师所谓的“全面节能”只不过是对系统默认的电源方案进行了调节（图23），而其它几款节电软件其实采用的都是Windows默认的电源方案，因此节电效果完全相同，软件之间的优劣差异不过是更为灵活电源方案切换。那么如何手动进行优化设置让各款节电软件发挥更强的效果呢？

选中Windows电源计划中的“节能”进行进一步设置，在高级设置窗口中首先对无线设备进行配置，展开“无线适配器设置”项目将“节能模式”从“最高性能”改为“最高节能”或“中等节能”（图24）。采用独立显卡的笔记本在移动办公中并不需要太强的图形处理能力，可将“PCI Express”项目设为“最大电源节省量”，并在“多媒体设置”中将“播放视频”设置为“优化节能”（图25）。

还有一个最为重要的节能设置项目——CPU降频节能，在“处理器电源管理”中将“最大处理器状态”从原来的100%调整到60%左右（图26），这样对于普通文档的处理影响并不大，同时又将低了CPU的功耗，起到了很好的节能效果。

当然，在开启电源节能模式之后，虽然电池的使用时间延长了，同时也会对系统的性能是有一定影响。具体的影响程度没有必要进行量化测试，事实上启用节能模式就是为了延长时间，如果要发挥电脑的全部性能，切换到原有的电源模式就可以了。




Windows电源选项中的“360节能方案”




设置无线设备节能选项　　设置显卡节能选项　　设置CPU降频节能选项

## 结　语

不论你是否使用节电软件，养成良好的节约意识笔者认为更是关键，处处为电池着想，尤其要重视那些看似微小的细节。譬如是否会随时留意电量并估算接下来的用电情况？是否为设备准备一个非常方便的充电环境？上网结束后是否将数据连接彻底关闭？是否在比较安静的地方还把音量调得过大？是否在夜间使用时会适当降低屏幕亮度？对于在后台悄悄传输数据的程序能否做到心中有数？

当然，最终的解决办法还是期待新能源能够不断成熟并走进普通消费者市场，但愿那时候我们再也不用考虑电池充电和如何省电的技巧，手机、笔记本会变得更加轻巧，人与人之间的沟通也会更加顺畅。P

# 行走未来 移动设备供电的展望



■贵州 冰河洗剑

众所周知，尽管目前的移动设备电源技术已得到长足的发展，但是依然存在重量较高、电池容量低、续航时间短、发热量大以及充电不便等诸多缺陷。电池技术已成为限制各种便携电子产品继续发展的致命瓶颈，也成为了当代技术专家研究探讨的重点。

那么，未来的电池技术是否能够彻底解决这些问题，是否会产生各种出乎我们意料的移动设备供电新方案呢？

## 即将化作现实的奇思妙想：未来电池技术展望

传统的镍-镉电池在1899年登场，到20世纪80年代迅速普及应用，其间经历了将近一个世纪的时间；而锂离子电池从1990年发明开始，到1999年开始大规模商业化应用，仅仅用了不到10年的时间。显而易见，随着技术的不断进步，全新的电池技术从发明到投产应用的周期变得越来越短。

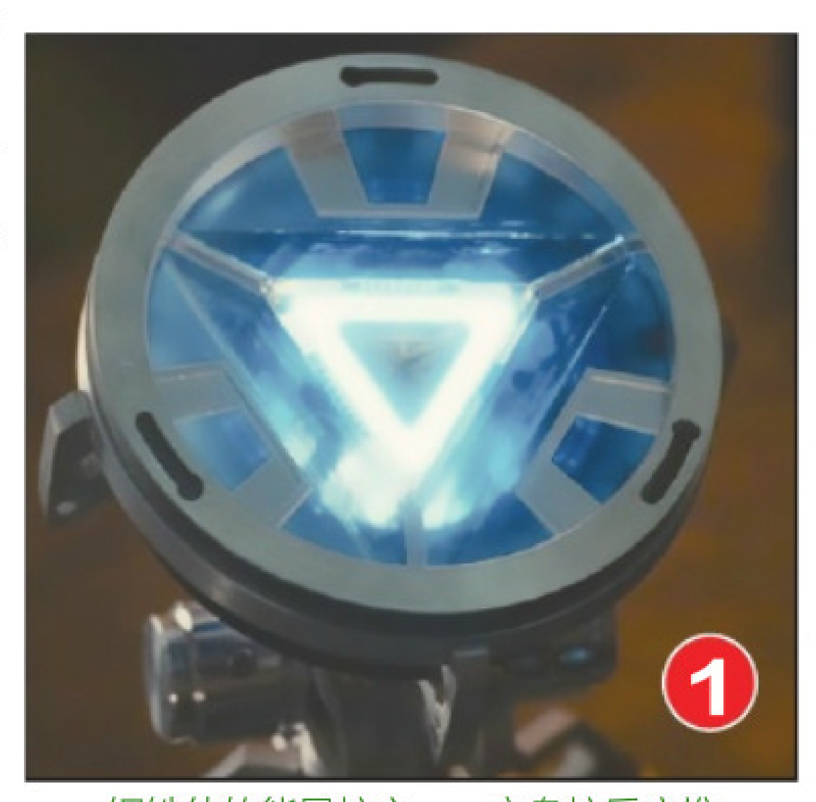
时至今日，锂离子电池技术已被广泛应用了20多年，也逐渐暴露出很多明显的缺点，例如寿命短、不环保，甚至时常出现因锂电池过热而发生的爆炸事故等等。面对耗电量越来越高的新款电子产品，锂离子电池终究会因为无法满足指标需求而被淘汰。

按照IT技术的常规进化效率来看，目前的锂离子电池已经发展到末期阶段。有哪些新电池技术可以让锂电池无牵无挂地走进博物馆，未来的电池又会变成什么样子呢？

### 1.并非科幻：堪比“方舟反应堆”的微型核电池

《钢铁侠》中托尼·史塔克之所以可以耀武扬威，全仰赖于那身集前卫技术之大成的动力钢铁装甲；而这件高科技装甲的神奇关键之处则在于他胸口窟窿里的方舟反应堆（图1）。未来的电池可以像方舟核反应堆这样提供近乎无穷无尽的动力吗？

如果有人说“我的智能手机一个月都不用充电”，很多人肯定会一笑置之：这个可怜的家伙绝对是被“一日一充”的智能手机使用惯例折腾得神经衰弱了。其实，




钢铁侠的能量核心——方舟核反应堆

这句状似不着边际的吹嘘严格来说并非妄言，因为更夸张的神话已经逐步变成了现实——美国科学家研发出了超级微型核电池（Penny-sized Nuclear Battery）（图2），可以让手机5000年都不用充电！

核反应可以产生巨大的能量已经是人人皆知的事实，大型核电池早已在工业和航天领域中得到了广泛应用（图3）。核电池的原理，要求必须有一个收集带电粒子的大型固体半导体作为核心部件，这就导致核电池的结构尺寸很难缩小到方寸之间。过于庞大的体积，限制了核电池在小型电子设备中的应用，更不可能成为便携设备的动力装置。

但是在最近，核电池技术有了新的突破：美国科学家将核电池内易受损的固体半导体元件，换成了不易受损的液态半导体装置，大大缩小了核电池的体积。目前，采用新技术研发出的微型核电池厚度只有1.55毫米，体积仅比1美分硬币大一点（图4），但续航能力却要远远胜过传统的化学电池。如果把它作为智能手机的电源，理论上完全可以正常使用5000年不必充电。

核电池最大的优点就是经久耐用，不受外界环境中的温度、化学反应、压力和电磁场的影响，但缺点也是让人无法掉以轻心的——核装料放射性物质的辐射污染会对生物组织造成极为严重的破坏，让普通民众对核电池的民用化极为忌惮。但事实上，现代医学早已将核电池用于心脏起搏器和人工心脏等植入装置，它的危险性并没有想像中那么可怕。植入人体内部的微型核电池以钽铂合金作外壳，内装150毫克钚238，整个电池只有160克重，体积仅有18立方厘米，可以连续工作10年以上。

唯一限制核电池普及应用的因素，在于核电池对制造工艺的要求极高，目前还很难进行大批量投产应用。不过可以预见，在不久的将来，以核电池为动力的笔记本、手机将成为寻常可见的IT设备。

## 2.它会呼吸：离我们最近的空气电池

尽管技术已经日趋完善，但核动力电池的大规模民用化依然是属于明天的梦想。现阶段更有希望被广泛接受应用的，是各种基于锂电池技术原理改进或创新的电池技术。

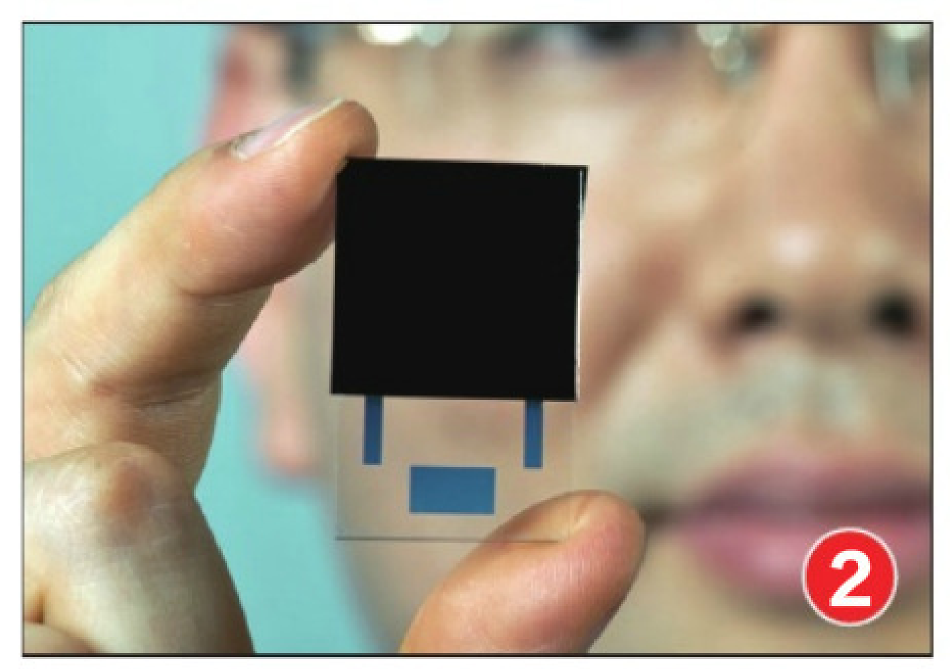
目前，最有可能直接取代锂离子电池的下一代产品是锂空气电池，它的原理是让空气中的氧分子与电池内部的锂离子和电子进行反应，从而产生电能。每次充电时，氧气则被排出电池之外，仿佛好像是真的在“呼吸”一样。

锂空气电池使用空气中的氧气作为阴极反应物，电池的阴极以多孔碳为主，因此重量很轻。相比于密闭的金属锂离子电池，锂空气电池具有更高的质量比能，理论上是现有锂离子电池的10倍以上。

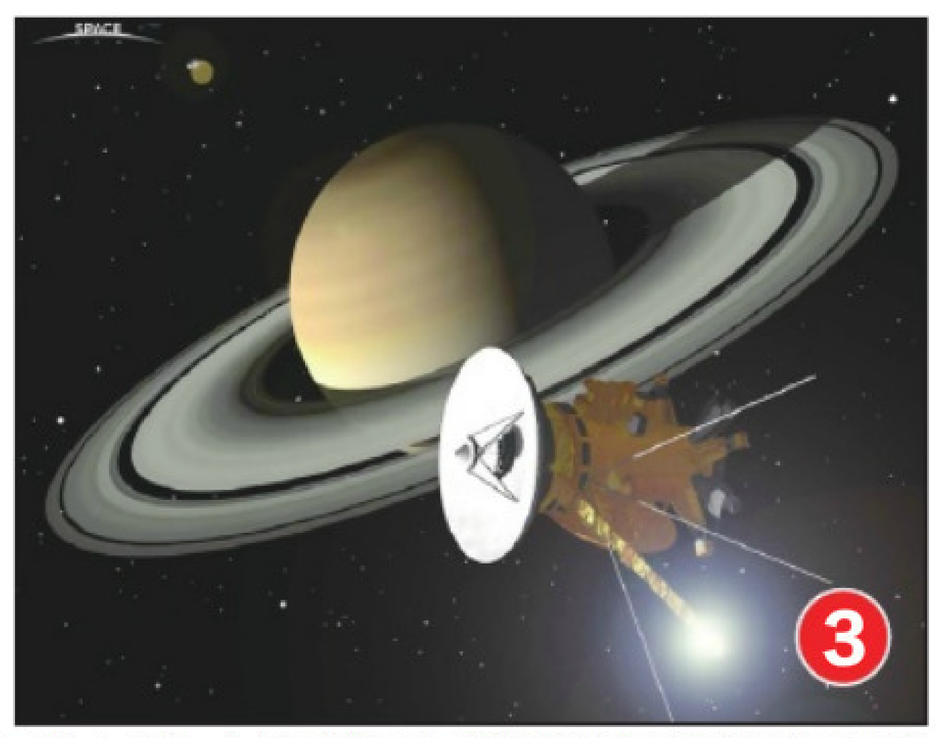
目前，锂空气电池的研发正进行得如火如荼。美国麻省理工学院（MIT）的科学家已经研制出了碳纤维结构的锂空气电池（图5）。这种电池利用一个多孔的碳纤维电极取代了以往笨重的固态电极，从空气中捕获氧气来存储能量。

另据报道称，韩国汉阳大学也开发出了新一代电动车高性能锂空气电池（图6）。这种电动车锂空气电池充电一次，就能往返首尔至釜山（总距离约820公里）。新研发的电池不仅价格低廉，而且重量非常轻。如果开发出能够用于电动车的电极，并完善防止空气中的水分和二氧化碳从两极进入的技术，5年后就能实现商用化。

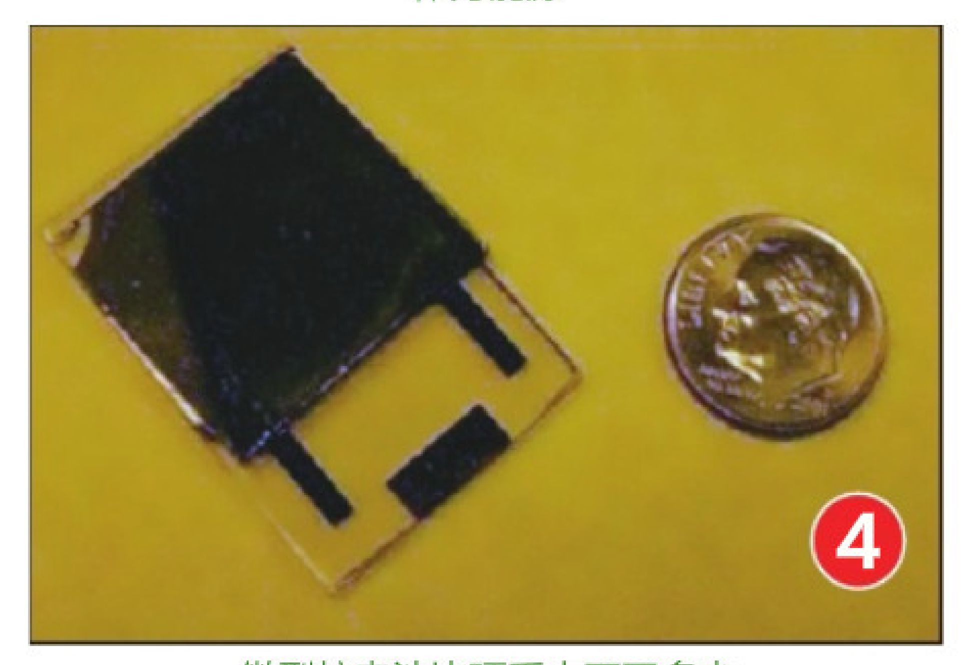
此外，美国IBM集团也在与日本的Asahi Kasei及Central Glass两家公司展开合作，进行名为“IBM电池500”的锂空气电池研发计划（下页图7）。所谓“电池500”（IBM电池500计划实验室关于锂空气电池的介绍：http://www.tudou.com/programs/view/VDiTKdq8wwc），是指安装着这种电池的电动车一次充电后可以行驶500英里（大约800公里），而目前的采用锂离子电池驱动的电动车，在一次充电后最长只能行驶160公里。IBM的



美国科学家研发出微型核电池



飞往土星的“卡西尼”号飞船就使用了钚装料的核电池作为能源



微型核电池比硬币大不了多少



MIT研发出碳纤维结构的锂空气电池



用于电动车的锂空气电池

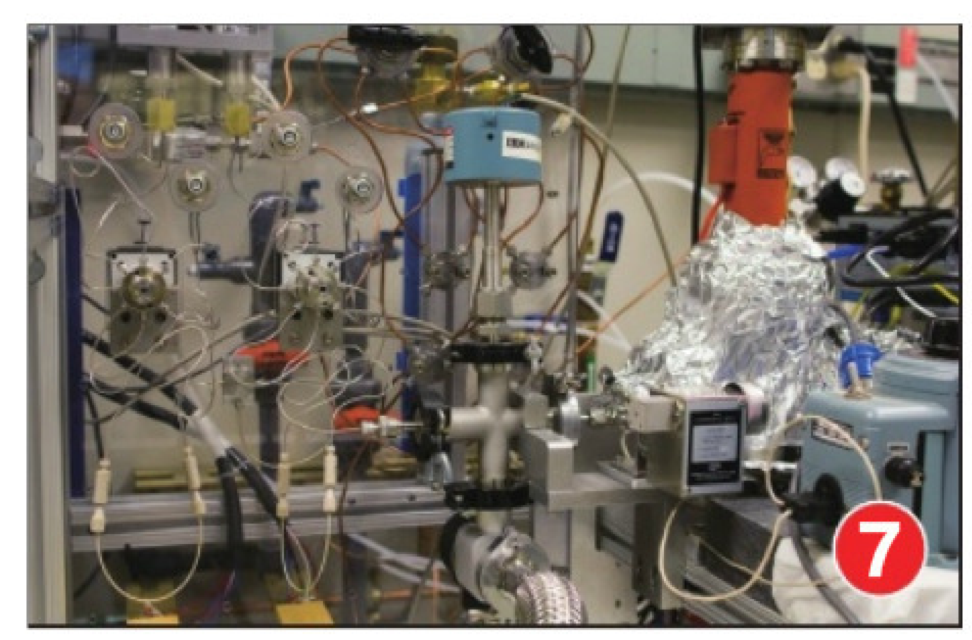


图7 IBM电池500计划实验室

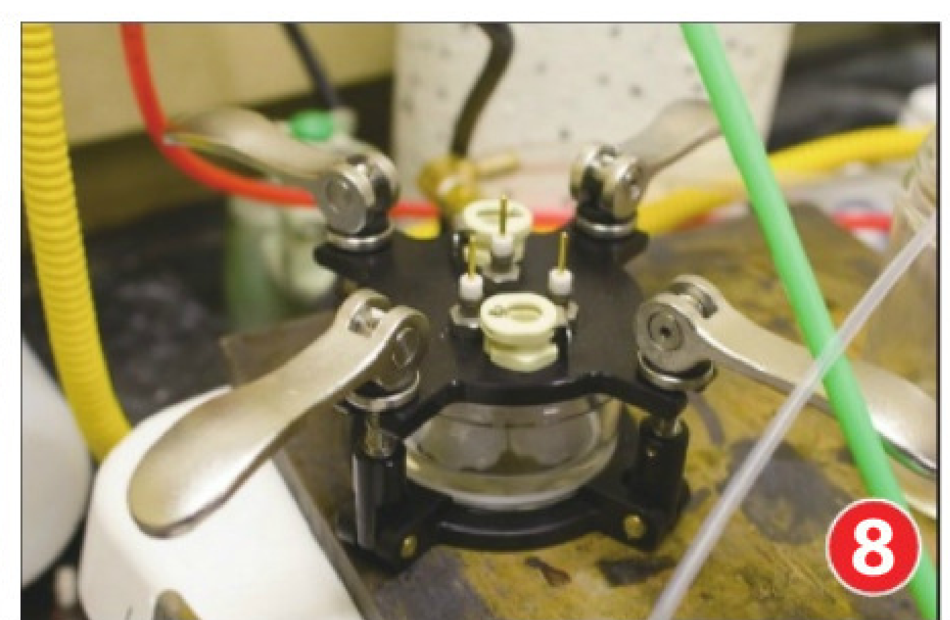


图8 研发中的锂空气电池

锂空气电池（图8）预计在10年之内投入市场。

目前，我国也在开展锂空气电池方面的研究。限制锂空气电池商用化的最大问题，是如何确保在经过了许多次的充放电过程后仍能保持其电力容量。解决了这项问题，锂空气电池将首先应用在便携式电子产品如笔记本电脑和手机之上，降低成本后更可作为新一代电动汽车的动力能源。

在手机、笔记本以及汽车等应用项目的主导下，锂空气电池的研究发展速度将不断加快，取代锂离子电池成为主流的时代也许很快就会到来。

## 将空气作为电力来源的锌空气电池

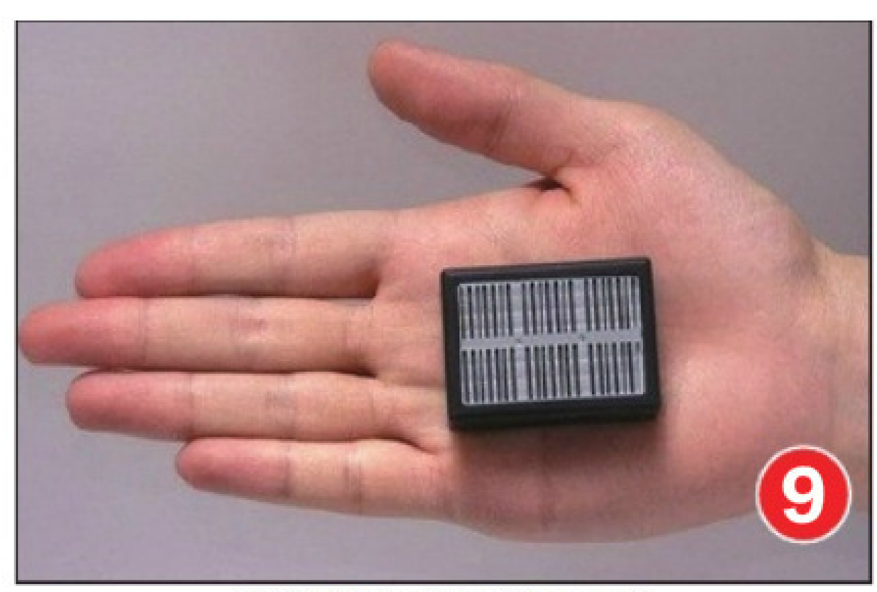
除了锂空气电池之外，还有一些以空气作为工作原料的电池同样也处于技术研发阶段，锌空气电池（Zinc Air Battery）就是其中的代表之一。

与锂空气电池的原理类似，锌空气电池也是以空气中的氧气为阳极活性物质，只不过阴极不是锂而是锌。作为原料之一的氧气无需占用电池空间，因此在相同体积重量之下，锌空气电池储存了更多的反应原料。与传统电池相比，其电能容量更高，成本更低。

另外，锌空气电池摒弃了传统电池中的铅、汞、镉和镍等重金属化学元素，既降低了成本，也解决了传统电池中普遍存在的污染问题。目前，锌空气电池已经应用在助听器等日常生活设备中（如右图）。限制其应用于手机、笔记本等移动设备上的问题在于，锌空气电池无法自由充电。不过，电池生产厂商正在积极寻求解决方案，相信成熟的可充电锌空气电池产品将很快问世。




助听器中的锌空气电池不能自由充电



燃料电池已经开始小型化




三星Q35笔记本前的燃料电池

## 3.没电怎么办？加点酒精可乐就来电

维持移动设备长时间工作需要频繁进行充电，可是如果找不到充电的插头又该怎么办？如果采用改进设计的燃料电池，也许以后手机平板遇上电力耗尽的状况，给电池加点酒精可乐就能解决问题了！

燃料电池（Fuel Cell），顾名思义就是靠燃料进行氧化还原反应产生电能的电池。早在1839年，就出现了最早的氢氧燃料电池，如今研发的燃料电池都使用液体甲醇为燃料。甲醇燃料电池是利用液体甲醇在反应时，经过铂金触媒分解为氢离子和电子，其中电子单向移动产生电流，氢离子则与空气中的氧结合成水蒸汽排放掉。

与普通电池相比，燃料电池具有很高的比能，相同体积下，燃料电池的电量是锂电池的数倍。燃料电池工作只产生水和热量，具备无噪声、无污染和环保的优点。由于制造传统燃料电池需要使用价格高昂的铂金材料，同时还要预留装载甲醇的空间和反应空间，导致体积无法缩小，所以尽管燃料电池拥有众多的优点，但是因为难以控制成本和尺寸，这项实用技术的广泛应用大受限制。

不过，随着燃料电池在技术研发上获得突破，小体积的燃料电池也开始出现在我们面前。例如，日本SONY公司开发出了体积只有火柴盒大小、可以实现量产的燃料电池；美国燃料电池制造商MTI MicroFuel Cells公司也在燃料电池小型化和实用化技术方面取得了突破性进展，发布了与单反数码相机锂电池尺寸相同，但可提供两倍电能的燃料电池（图9）。

2006年，日本东芝公司曾发布了用于笔记本电脑的燃料电池，三星也公布了为Q35超笔记本提供电源的甲醇直供燃料电池系统。在Q35笔记本前端有一个看起来比较大的燃料箱（图10），可在一个月内的时间中连续每天供电8小时。燃料核心的能量

值达到650Wh/L，总能量达到1200Wh。

另外，在2010年诺基亚还推出了一款神奇的燃料电池环保手机（图11），直接以可乐作为燃料。有着玻璃管外观的诺基亚燃料电池环保手机永远不必充电，只要倒入可乐等饮料（图12），就能自动发生化学反应产生电能供手机使用。

基于燃料电池的各种移动电源也已出现。2010年，美国一家名为nuMeridian的公司推出了MiniPak便携式氢燃料电池套件（图13），由一个MiniPak充电器和两个HydroSTIK固态氢存储单元组成。其中MiniPak充电器为吸气式设计，可以提供5V 400mA的电力供应，直流输出功率为2W，使用标准的MicroUSB接口供电，用户可以使用转接头适配不同的电子产品（图14）。HydroSTIK采用了特殊金属合金材质，能够将氢气存储在固态金属合金基体中，与通常的压缩氢气罐相比，这样的存储方式并不需要在内部维持很高的压力，所以其安全系数也很高。

更令人兴奋的是，2012年，美国燃料电池厂商Lilliputian Systems发布了最新的便携式移动燃料电池Silicon Power Cell（图15）。这款燃料电池在卡匣内采用了丁烷填充，可以为任何使用USB线缆充电的设备供电，一次充满之后能够为iPhone充电14次。Lilliputian Systems公司表示这种燃料电池非常可靠安全，可以在飞行设备上使用，而且这款电池的成本只有几美元而已。

新型燃料电池的技术已经越来越成熟，取代锂电池成为所有电子设备的标配能源装置，看起来似乎已经指日可待。



喝可乐的诺基亚燃料电池环保手机











图12 手机背板上可添加可乐的燃烧电池

图13 MiniPak便携式氢燃料电池套件

图14 MiniPak可为不同电子设备转接充电

图15 便携式移动燃料电池Silicon Power Cell






## 摆脱线缆束缚，自由快捷充电

如今，各家上规模的移动电子设备厂商基本都是各行其是，不同品牌设备的充电接口标准都不统一，外出时各种设备线缆纠结成团的状况实在是让人头痛不已。摆脱线缆的束缚，让电池充电更加自由，也是未来移动设备供电的主要发展方向之一。

燃料电池已经让我们看到了直接添加燃料的免线缆充电方式，那么未来的电池还可能采用哪些更为便捷的充电技术呢？

### 1.取之不尽的太阳能

太阳能的应用已经极为普遍，太阳能电池也是智能手机移动设备电池发展方向之一。让智能手机在阳光下充电，不仅解决了户外充电难的问题，而且在环保、经济和实用化等方面同样让人满意。

最近，美国麻省理工学院研制出了高效率的薄膜太阳能电池，而另一家名为Wysips的法国公司，已经提供了比较完善的太阳能手机电池解决方案。

2011年，Wysips公司推出了最新型薄膜太阳能电池（图16）。这种透明的薄膜厚度只有0.1毫米，可以覆盖在手机屏幕上把太阳能转换为电能，满足手机的能耗需求。根据测试，贴膜的手机在室内光或阳光下使用时，6小时即可充满iPhone 4的内置电池。


Wysips公司的薄膜太阳能电池

## 2.体液就能充电：性能是锂电池10倍的纸电池

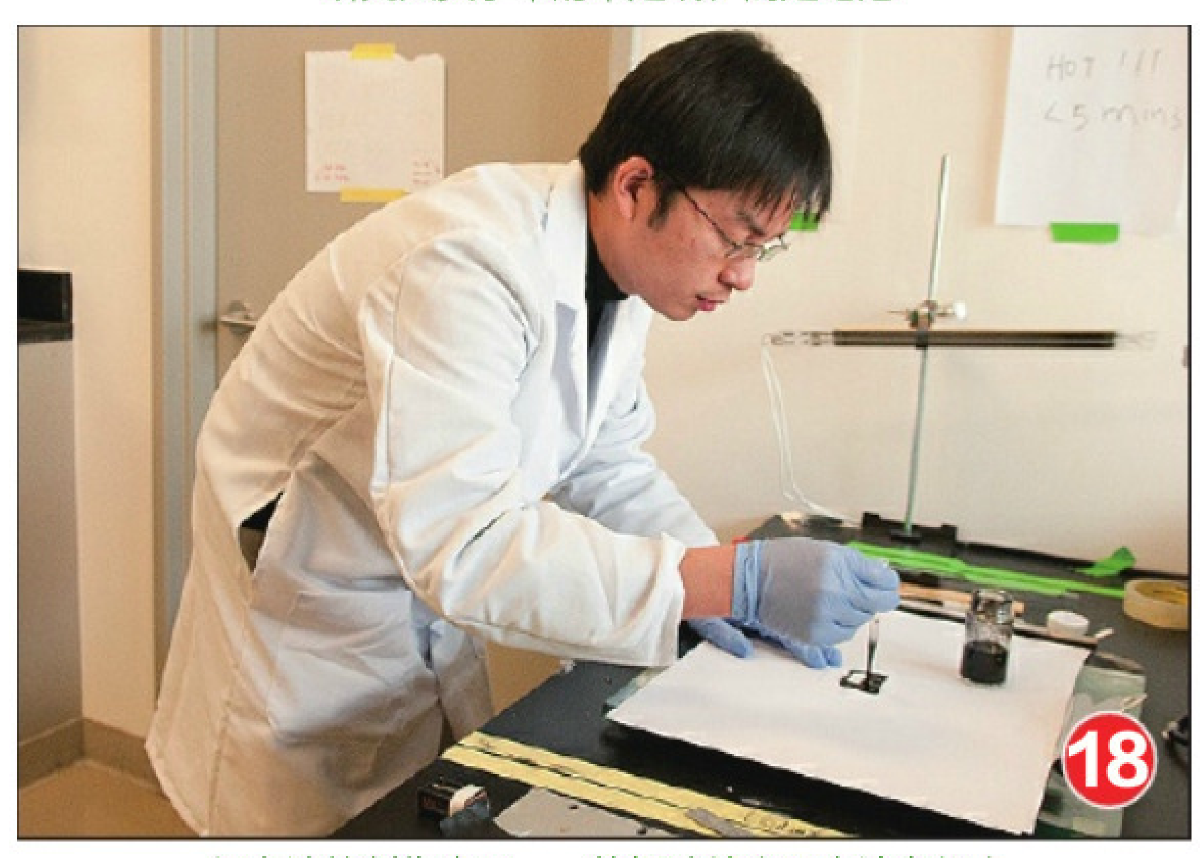
那是一张纸吗？并非如此，这其实是一“张”电池（图17）。


研究人员手中的不是纸，而是电池

2009年，美国伦斯勒（Rensselaer）理工学院的研究者们开发出了一种名为“纳米纸质弹性储能器件”（Flexible Energy Storage Devices Based on Nanocomposite Paper）的新型储能装置纳米工程电池。这种电池重量轻、尺寸超薄而且具有一定韧性，外表看起来就是一张薄薄的黑纸。

经过纳米科技强化后，一张纸也能变成超级电池，这是一种神奇却又已成为现实的电池技术。

这种神奇变化全依赖于银碳纳米墨水。银碳纳米墨水实际上包含了3种成分：单壁碳纳米管、镀银纳米线薄膜和普通墨水。其中，前两者用于形成“蓄电池”的两极，而墨水的功用则是将前两者固定在纸上。纸电池并不依赖特殊纸张，普通纸就能和墨水配合。将特制的银碳纳米墨水涂在一张纸上（图18），这张纸就变成了一块高性能的超级电池（斯坦福大学研究室的墨水电池制作演示视频：http://v.youku.com/v_show/id_XMTM3Njg0MjIw.html）。


纸电池的制作步骤——将银碳纳米墨水涂在纸上

这种神奇的纸电池可以在恶劣的环境中正常工作，集成化使用方便，可以像打印纸一样随时更换。纸电池可以扭曲、折叠甚至切割成任何数目或形状而不会损失其供电性能与效率。纸电池最大的特点就是拥有超高的容量，几乎可以达到锂电池的10倍。另外，这种纳米结构的电池也非常耐用，可以轻易达到40000次的充放电循环，比锂电池高出了一个数量级。

由于同时具备了低成本、轻薄、高寿命、高容量等优点，纸电池应用前景难以想像，尤其是在移动数码电子设备领域的应用前景更是极为可观。特别是纸电池还有一个令人心驰神往的特点——手掌中的汗液可为电池提供电力来源，也许在未来的某一天，当手机电池完全耗尽时，我们只需要依靠手掌中的汗液就能神奇地让它重新启动开机。

虽然制造纸电池所需的材料比传统电池或者纸张的原料便宜，但是目前限制纸电池广泛应用的问题在于，研究者们尚未开发出一种价格低廉的大规模生产设备。在业内人士看来，他们的最终目标是像制造打印纸那样成卷地制造这种电池，并像报纸印刷那样批量分割。 相信当这个目标实现后，纸电池将会迅速渗透进我们生活中的每个角落。

## 3.无线充电：让电力自由传递

扔掉线缆的最直接解决方案，莫过于无线充电技术。这种技术是指透过无线感应的方式为设备中的电池进行充电，具体手段包括电磁感应、磁共振、电场耦合以及电波接收方式等多种充电技术。



将SH-13C手机或电池放在无线充电板上即可充电

对于这项十分诱人的充电技术，早有厂商涉入研究，不过一直都没有比较实用的产品得以普及。直到2011年8月，日本夏普公司发布了全球首款采用无线充电技术的智能手机SH-13C（上页图19），从此无线充电技术潮流开始在便携终端市场掀起波澜。LG即将于2012年下半年发布的D1L手机，也同样以无线充电作为挑战Galaxy S3的卖点之一。

在2012台北国际电脑展上，英特尔公司向人们展示了一款配备有无线感应充电键盘的新型一体机，同时展示了超极本给智能手机无线充电的技术。普通手机安装一个特殊的无线充电外壳后（图20），只需放在超极本附近，便可实现充电，不需要再添加额外的充电底座（图21）。

2012年6月，美国专利商标局公布了苹果获得的多项专利，其中一项专利即与iOS设备的无线充电基座有关。利用这款新的基座设备，用户将iOS设备放在其正上方或者旁边就可以进行无线充电。

同时，一家名为Duracell Powermat的公司已经推出了支持iPhone的全新无线充电装置24 Hour Power System。这套无线充电系统由白色的无线充电底座、iPhone适配的无线充电外壳，以及一个移动充电电源组成（图22）。在移动充电电源本身没电的情况下，可以将iPhone直接放在无线充电底座上面充电。

## 4.瞬间秒充与无限次充放电

目前的锂离子电池不仅容量小，续航时间短，而且充电所需时间很长，要想把大容量的电池充满往往要花上数小时。能在半分钟甚至十多秒钟之内迅速完成充电的超导电池和自由基电池，成为取代低效锂离子电池的方向之一。

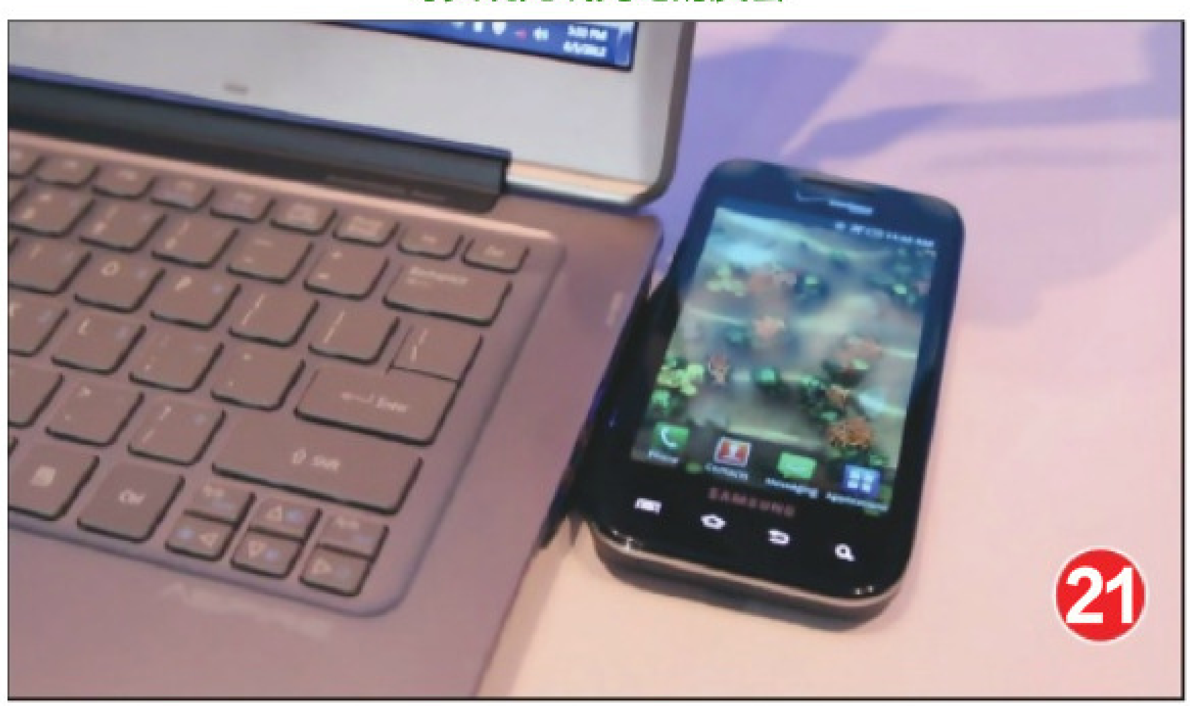
所谓超导电池，就是用超导体作电容保存电能，其原理是将电能转化为磁能，储存在超导线圈的磁场中。由于超导状态下的线圈没有电阻，所以能量损耗小效率高，对环境污染也小。最突出的优点是，超导电池没有记忆效应，充电速度很快，可以在一瞬间完成。

但由于超导体价格昂贵，现在还没有量产型的常温超导体，需要把线圈置于极低温度下才能实现超导状态。要维持这种状态一般是通过液氮装置来让线圈处于超导状态所需的低温需。由于维持装置体积过大，不易小型化，因此目前超导电池主要研究用于汽车领域，美国已生产出超导电动车。

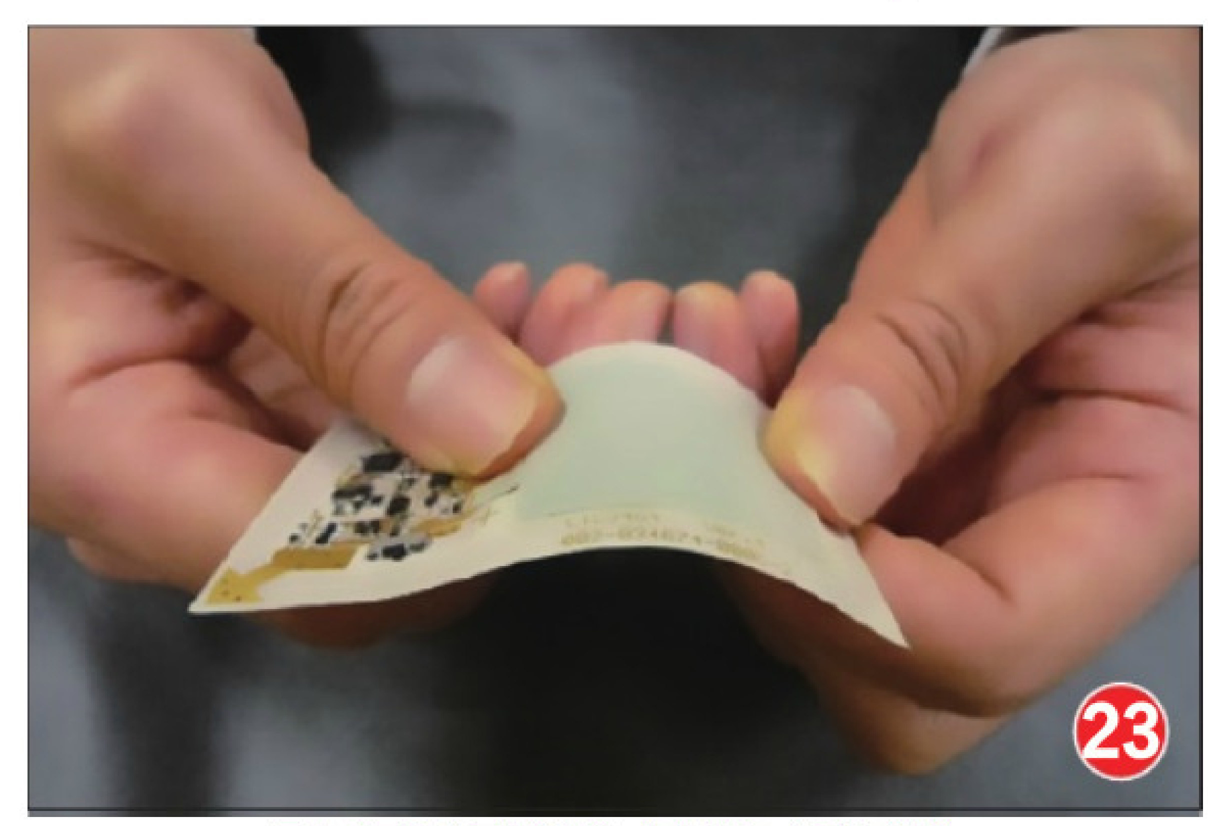
超导电池的普及应用还需要等待较长的时间，而另一种可以瞬间充电的"ORB有机自由基电池"（Organic Radical Battery），将在下一代iPhone上应用。这种电池厚度仅有0.3毫米，可自由弯曲，容量为3mAh，其输出功率为5kW/L（图23）。仅需30秒的充电，就可进行2000次的显示画面更新，35次的位置资讯发送。另外，500次充放电后仍可保持初期容量的75%。

有国外媒体报道，iPhone5或许会采用具有弧形的屏幕设计。苹果已经购买了200台切割机器，用于切割弧形屏幕，而ORB电池将会被放置进弧形屏幕之中为屏幕提供电能。P


20
可实现无线充电的皮套


21
将手机靠近超极本即可充电


22
iPhone无线充电装置24 Hour Power System

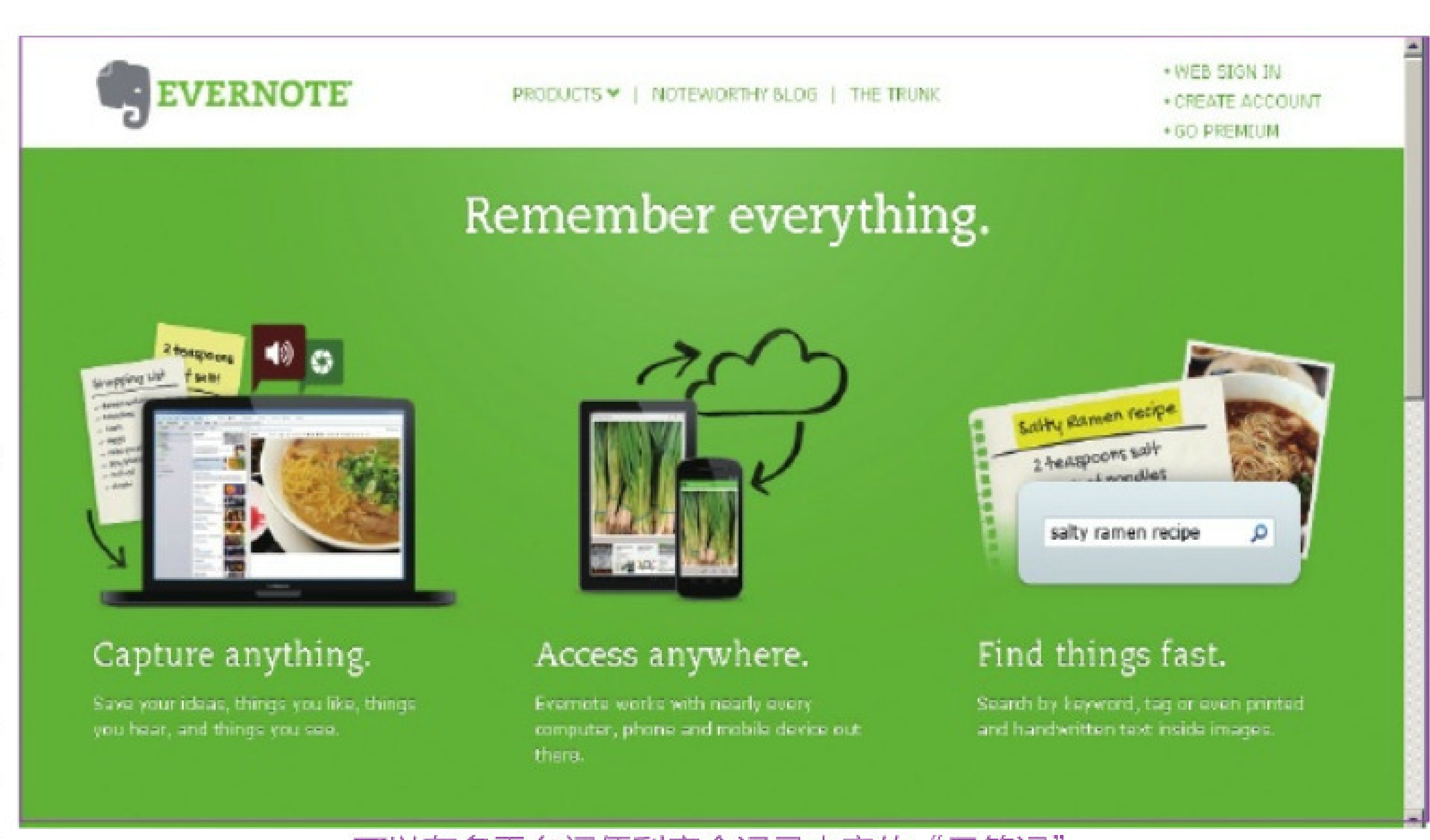

23
日本NEC公司推出的"有机自由基电池"

# 漫笔云中记

## ——国内主流“云笔记”平台全面测评

■四川 土八哥

2011年的苹果全球研发者大会上，一款名为EverNote的应用经过乔布斯的推荐而“一炮走红”。作为“云笔记”的鼻祖，EverNote不仅拥有强大的笔记捕捉功能，还采用了独特的分类方式，支持文件自动整理与即时搜索，可以让用户轻松创造笔记、文字、快照和网页剪辑，并能实现同步、搜索、编辑与分享等功能。



可以在多平台间便利安全记录内容的“云笔记”

随着智能手机的普及，“云笔记”已经成了一个炙手可热的新概念。EverNote目前已经拥有超过2000万名注册用户，其中不仅有大量个人使用者，更不乏与著名IT企业展开合作的商业伙伴。很多日系品牌的新款笔记本和便携设备都已经内置了EverNote，用户可以通过它来存储笔记，无须担心数据库毁坏。不过，尽管EverNote在国外发展得风生水起，但如果将其原封不动地“搬运”到国内的网络环境中，很可能会面临网络访问速度较慢一类的问题。因此，国内互联网厂商纷纷推出了本土化的云笔记平台服务，这项崭新的功能也开始逐步被广大数码用户所接受。

面对这些新兴的平台，究竟哪款产品更适合自己呢？这恐怕是个让不少朋友困扰的问题。本文将从基本功能、特色卖点、容量、速度、安全性、注册是否便捷以及兼容平台是否广泛等方面来全面测评目前国内主流的“云笔记”平台，以便大家在选用时心中有数。

# 一 参选平台

## 1.新点科技云笔记（FIT笔记）

**主页：http://yunbiji.com/**

新点科技号称是目前中国最具实力的网络营销软件开发商之一，先后为中国联通、支付宝、淘宝、网易和盛大等国内知名电信和互联网企业代工生产App，出自其手的FIT中文输入法是Mac平台上应用最广泛的第三方中文输入法。而新点科技云笔记则是一项个人云端笔记本服务，允许用户在一个设备中添加、编辑笔记，实时同步笔记到其他所有设备中。目前拥有iPhone、Android和网页等多种版本，Mac版和Windows客户端版本也在开发中。




FIT笔记，记录生活

## 2.印象笔记（Evernote）

**主页：http://www.yinxiang.com/**

Evernote是一款优秀的免费个人笔记管理软件，可以帮助用户高效地管理各类电子笔记和资料档案，尤其适于管理琐碎杂乱的信息内容。Evernote的分类、即时搜索以及网络同步功能为笔记管理提供了极大的便利。而“印象笔记”则是Evernote的中文专用平台，同样保持了Evernote强大跨平台信息共享能力，能够为用户保留瞬间灵感与美好记忆提供有效的辅助。




记录点点滴滴的Evernote

## 3.麦库记事

**主页：http://note.sdo.com/**

麦库记事是由盛大创新院开发的一款基于云存储技术的个人笔记资料免费管理工具，可为用户提供免费、安全并永久在线的个人资料库。作为一款“云中笔记本”，麦库记事能够将所有笔记存储到云端，并在不同的电脑和设备上进行同步，实现随时随地记录、同步、分享笔记。用户可以使用任意一款手机、任意一台电脑通过网页、wap、客户端、浏览器插件、MSN机器人和E-mail等多种方式随时随地访问麦库，且数据可在任意终端设备间同步，保证个人资料永不丢失。




麦库记事，永不丢失的笔记本

## 4.有道云笔记

**主页：http://note.youdao.com/**

有道云笔记（原有道笔记）是网易公司推出的跨平台云同步笔记应用。目前拥有Windows、iOS和Android客户端，以及分别适应桌面浏览器与手机浏览器的网页版。有道云笔记支持多种附件格式，提供了1GB容量的免费初始存储空间，能够实时增量式同步，并采用“三备份存储”技术，支持网页剪报功能。有道云笔记号称同步速度快，存储空间无限增长，支持白板拍照智能优化。




随时随地，记录一切的有道云笔记

## 5.为知笔记（wiz笔记）

**主页：http://www.wiz.cn/**

收藏知识，分享快乐——为知笔记（wiz笔记）号称是国内最好的个人知识管理、笔记软件之一。遇到值得保存的网页、一闪而现的灵感怎么办？Wiz可以帮用户快速条理化进行保存（包括微博、博客等内容），轻松便捷地与人分享。多款终端让用户可以在PC、平板电脑和智能手机之间实现云同步，便利地查看个人知识库。




互联网个人知识管理软件——为知笔记

## 6.轻笔记（行客记事）

**主页：http://www.qingbiji.cn/**

轻笔记（行客记事）是行客诺（北京）科技有限公司推出的一款云笔记平台，相比于传统纸质记事本，轻笔记具备个人记事本和群组记事本两大功能，利用云存储技术，可实现多平台数据同步。使用者可以通过PC、智能手机和平板电脑随时访问编辑记事本内容，轻松实现伙伴、同事间的信息交互，协同完成计划任务。



随手记录生活的轻笔记

### 7.海知笔记

**主页：http://www.iknowing.com/**

海知笔记是由上海海知信息技术有限公司推出的一款云笔记平台，可随时记录文字、照片和录音等多种格式的资料，并在手机、平板电脑与PC之间通过云端网络实现同步和安全备份。海知笔记拥有较强的资料管理功能，能够与多种SNS平台实现媒体对接，不仅是资料管理的工具，更是浏览、发现新知识，获得新知己的平台。



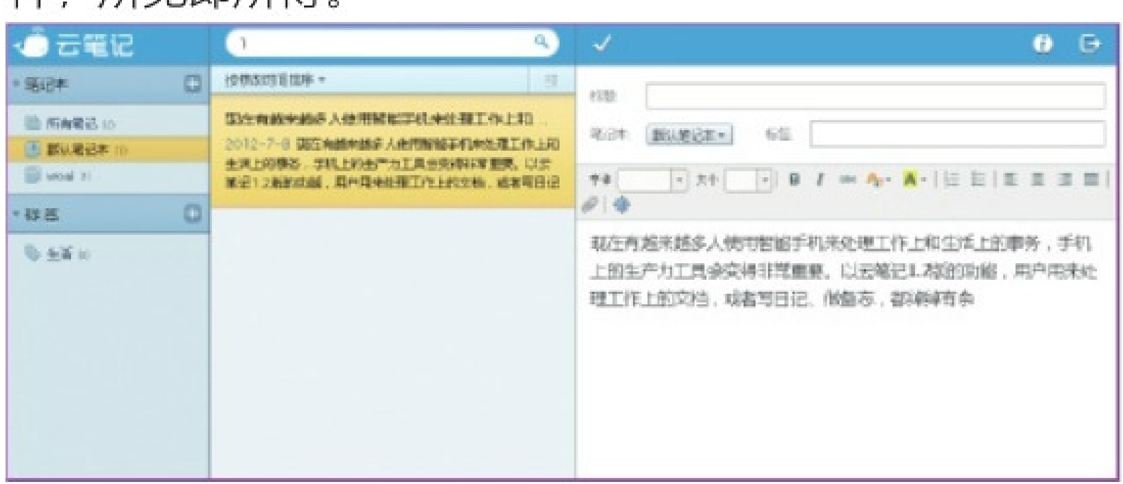
记录美好，发现新知

## 二 功能卖点横评

列举完毕参评的云笔记平台后，接下来正式进入评比环节。

### 1.新点科技云笔记（FIT笔记）

新点科技拥有“云笔记”的商标权，无论是在谷歌还是百度中输入“云笔记”三字，搜索结果中首先指向的都是新点科技的这款产品。新点科技云笔记是一款全能的实用生活记事工具，搭载文本编辑器，可进行图文混排编辑，轻松记录文字、图片和声音，以及添加附件，所见即所得。



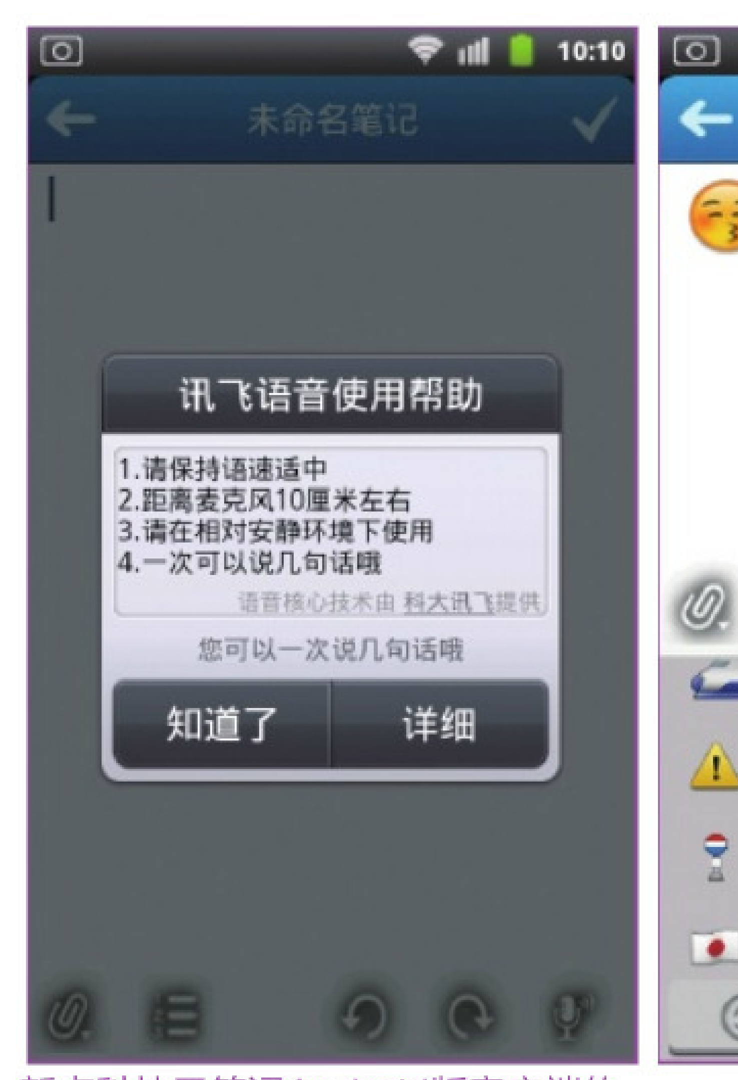
简单易用的云笔记

新点科技云笔记不支持第三方账号登陆，需注册后才能使用。打开网页版的新点科技云笔记，点击左边的“添加笔记本”按钮，可建立一个笔记本项目；点击界面右边的“新建”按钮就能撰写笔记，可以选择加入各种标签方便管理，也可以上传附件。对于已撰写好的笔记，我们可以选择所在的“笔记本”项目，再选择该笔记，通过笔记顶部的功能按钮对当前内容进行“编辑”“打印”“删除”等操作。

新科技云笔记支持笔记内文档搜索。可以安装“微博插件”，把感兴趣的微博内容保存到云笔记中，再也不必担心该微博被原作者删除；支持网页剪辑器（插件版/书签版），可以轻松将网页内容拖拽到浏览器上的书签栏，一键保存；支持多设备同步，随处共享信息。

新点科技云笔记暂时没有推出Windows客户端，目前拥有iOS版、Android版以及Mac版客户端，都支持浏览和创建笔记并与云端同步。当用户突然有奇思妙想的时候，打开手机客户端就能快速方便地记录下来。

以Android版客户端为例，其功能显然要比网页版更丰富，支持拍照、图片、地图、文件、录音、网页插入功能；支持图文混排，所有的文字、图片和附件都在同一页面显示，不会像网页版那样仅以附件列表的形式表现。具体的使用方法非常简便，在目录界面下选择一个笔记本进入，再点击右上角的“新建”按钮即可开始撰写笔记；而点击界面右下角“回形针”按钮，可通过拍照、图片、地图、文件、录音和网页插入功能导入多种媒体文件。以“录音”为例，点击“录音”按钮，便可录制所需的音频记录。



新点科技云笔记Android版客户端的语音识别效果不错



可以方便地插入各种表情

值得重点关注的是，该笔记支持语音输入功能，整合了科大讯飞的语音输入模块，用户无需打字就可记录笔记。从实际使用情况来看，该模块的语音识别率较高，使用很便利。此外，用户可对插入的地图或照片进行手写涂鸦，但经测试发现Android版的客户端此功能似乎不如iOS版本完备。

Android版新点科技云笔记同步非常方便，登陆后在目录界面依次点击“设置→立即同步”按钮，即可完成笔记同步。另外，新点科技云笔记还提供了邮件创建笔记功能，支持本机密码锁定并具备密码设置功能，可以重置密码，堪称私密记事必备；支持新浪微博、腾讯微博分享，可突破140字数限制，完美将笔记原样长图分享到微博社区。

整体来看，新点科技云笔记是一款值得关注的云笔记产品。虽然网页版功能较为简单，但客户端版本功能确实较为全面，除了部分功能暂时还不太完善之外，目前已经可以使用多种设备进行跨平台阅读和分享，支持语音输入和多种媒体文件插入，可轻松记录文字、图片、声音，以及添加附件。新手利用该云笔记提供的编辑工具，能够快捷创建一篇图文并茂的笔记，无论是用来处理工作上的文档，还是写日记、做备忘，都能较好地满足用户的需求。

推荐度：★★★☆

## 2.印象笔记（Evernote）

Evernote（印象笔记）的“使命”让人印象深刻——让每个人都能记录生活中的每一段时刻，每一个灵感，每一次心动，每一种经历，随时随地在所有平台或设备上记录所思所想，所见所得，并能迅速搜索到任何记忆。让用户可以创建文本和手写笔记，拍摄一道美味的菜肴，录下一段奇妙的音乐，记录一次悠闲的旅途，轻松剪辑网页上的文章，随时记录，随时搜索，随时保存。



功能基本够用

印象笔记也不支持使用第三方账号直接登陆，在注册账号时一定要注意，印象笔记的激活邮件一般都不会出现在“收件箱”里，例如在QQ邮箱中就被直接分类进了“垃圾箱”中，在163邮箱中则被收纳在“订阅”一栏中。注册完毕登陆网页版印象云笔记，可以看到整个界面大方整洁，使用界面和操作方法与上文介绍的新点科技云笔记大同小异。不管是谁在模仿谁，这种页面布局获得了广大用户认同已是不争的事实。支持插入网页链接，可以随意改变文本的字体、大小或者颜色，也可以将文本调整成粗体、斜体或者下划线体——这些都可以通过笔记正本上方的工具栏实现。一旦完成了笔记的输入，就不再需要做任何处理，印象笔记会自动保存并同步新记录到服务器中。

值得关注的是，印象笔记搜索功能相当强大，提供了多种搜索方案，点击想要查找的类别立刻就会看到需要的搜索结果。

作为一款立足于移动平台的产品，印象笔记提供了包括iOS、Android、Mac OS、Windows系统在内的多种版本以供不同用户选择。以Windows版为例，它保持了网页版的界面格式，但编辑功能更为丰富，很像大家常用的Word：除了可新建文本笔记外，还可以直接新建语音笔记和拍照笔记。用户也可以用鼠标拖拽图片到任何指定的笔记本内容中，适用于转贴保存网页上的图片。

如果使用的是Chrome、火狐（firefox）、IE等主流浏览器，还可以在主页“产品→印象笔记·剪藏”一栏中选择下载安装印象笔记网页剪藏插件（Web Clipper），然后高亮选择正在查看网页的部分内容，单击浏览器工具栏上的插件按钮，可以方便地把各种网页保存到印象笔记账户中，即使原始内容消失了，也可以在印象笔记中找到它们，在任何设备上随时随地阅读和回顾。




通过“印象笔记·剪藏”，轻轻一点，就能剪辑网页上的文本、图像和链接

面对数量庞大的Android用户对云笔记的需求，我们在此也重点测试了Android版本的印象笔记。需要说明的是，直接在Android平台上打开印象笔记www主页，会发现下载按钮失效，对此可通过应用商店软件搜索下载安装来解决。登陆后，可以看到印象笔记的主界面清晰简明，各种功能一目了然，在这方面明显比新点科技云笔记做得要好。

在印象笔记Android版本中几乎可添加任何文件（图片、音频、视频）作为附件，只需打开笔记编辑器，点击下方工具栏的曲别针图标，然后选择你需要添加的附件类型即可。单个笔记中附件的总大小不能超过个人账户的最大值，免费版用户为25MB，略显不足。




手机版本的云笔记客户端是厂商关注的重点




一看格式，就知道是“老外”

值得关注的是，印象笔记Android版也支持“语音转文本”功能，点击“麦克风”按钮就可按需选择传统录音模式和语音转文本模式，该项功能采用了Android的文本编译服务，支持包括Android 2.3、4.0在内的主流系统。从识别率来看，表现很一般，会出现大量的英文词汇，表明该语音软件在中文语音识别方面还停留在较初级的水准，尚需要大幅度的完善才能让用户满意。

印象笔记支持自动同步，用户创建的所有笔记、笔记本、笔记本组以及标签，都会自动同步到自己的印象笔记账户中。只要使用相同的账户信息登录，都会得到之前所有存储在印象笔记中的信息。印象笔记支持离线浏览，具备高级搜索功能，但从试用情况来看，目前的印象笔记Android版兼容性不够完美，存在停止响应的缺陷，已建好的笔记时常打不开，在测试中换过3部手机才勉强搞定。

印象笔记还有“印象笔记·圈点”这个功能，下载并安装该插件后，可以在电脑或手机中的图片上描个圆圈、做个注释、画个箭头标出精彩之处，从实际体验来看，该功能还是很实用的，堪称笔记功能之外的一大亮点。

整体来看，印象笔记功能强大，版本齐全，虽然个别版本还存在一些小Bug和不足，但不愧为目前国内行业的领军产品，可方便地把文件整合进印象笔记里，可用网页剪辑插件保存完整的网页，配合其他点子、任务和工作项目自由使用它们。无论是在线笔记还是搜索、协同办公等功能方面都有可圈可点之处，适合于钟情国外品牌及喜欢尝鲜的读者选用。随着国内版本的不断完善，相信印象笔记会取得更大的成功。

推荐度：★★★★☆

## 3.麦库记事

麦库记事是一款永久免费的个人云中记事本，提供有多种版本，涵盖了Android、iOS、Mac OS、Windows及Windows Phone等几乎所有平台。



麦库网页版

当使用盛大账号首次登录麦库网时，系统会给你一个邀请地址（在工作台右上角的 “账户”中可见）。通过邀请地址激活的用户，空间将立即由500MB升级为1GB，而每成功邀请一个用户，邀请地址发放者的空间也会增加200MB。注册后登陆麦库网页版，界面布局显得较为专业，分类比较合理。点击“新建笔记”，可以方便快捷地保存需要记录的想法和信息，与其他功能较为孱弱的同类网页版云笔记平台相比，麦库网页版初具客户端版的能力，可以添加文件、添加标签并添加来源，实现短信提醒功能。还可以上传图片，加入超链接及表格，具备较强的协同办公及编辑能力。通过麦库网页剪辑器或者麦库书签，用户能通过自动识别和手动选取的方式为用户永久保存网页中的文字、图片等精彩内容，能够智能识别正文内容。

麦库记事具备较强的搜索功能，可通过标题、标签、内容来进行搜索，也可以建立分类来整理存储的资料。麦库记事提供有“按内容属性筛选”功能，用户可以按附件、图片、视频、音频、flash或超链接等属性快速筛选自己保存在麦库中的信息。

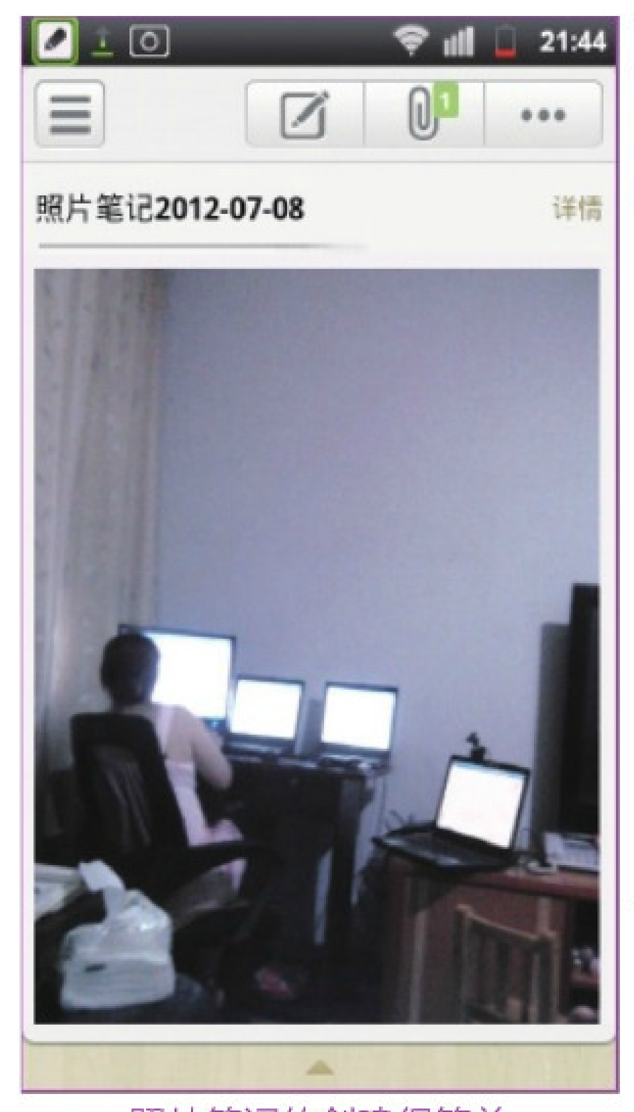


麦库记事网页版提供的工具不错

特别值得关注的是麦库记事的“我的工具”选项，在此可实现E-mail绑定快存（绑定邮箱后，用户就可以通过邮箱快速发送E-mail文档到麦库）、支持附件同步保存、Evernote数据导入（实现对Evernote的全兼容，可将自己的Evernote与麦库数据进行同步更新，互相导入）、微博账号绑定（可绑定新浪微博、搜狐微博、腾讯微博、豆瓣社区等微博账号，在共享笔记的编辑页面，点击“发送到微博”按钮后，该共享笔记会发送到绑定的微博账号中）、MSN机器人和博客挂件生成器等特色功能，让麦库记事网页版也显得很强大。

麦库记事提供了比较完善的文档加密功能，可以在提供资料共享的同时保证用户文档的私密性。细心的朋友会发现，麦库网页版在笔记内容上其实分为“私人笔记”和“共享笔记”两大版块，私人笔记的文档绝对保密，只能被本人访问；选中笔记，拖动到共享分类中，复制地址，粘贴给好友即可快速将文章、图片、视频和音乐等内容分享给好友，当然也可对共享文档“设置访问权限”设置密码，让指定的用户才能查看。

值得关注的还有麦库记事手机网页版，该版本可谓鹤



照片笔记的创建很简单



麦库记事的手写输入也是颇具特色的功能，可以输入自己独创的手写体笔记。笔者邀请多位用户体验测试，手写输入的效果让大家普遍感觉满意

立鸡群，功能全面，很好地满足了各种平台手机用户的需求。麦库记事手机网页版除了方便的记事、分类、搜索功能之外，同样具备拍照、图片和文件的上传功能，塞班、Windows Phone等平台用户可将其作为首选的云笔记应用。

麦库记事Android版界面清新时尚，功能全面，允许建立快速文档。除了常见的笔记功能外，还支持拍照、录音、手写、文件等笔记添加功能。例如拍照后便可直接建立照片笔记。而“录音”同样支持传统录音和转文字两大功能，录音结束后可直接上传和分享。其语音转换文字功能识别率不错，普通话不太标准的用户也能轻松输入文字。

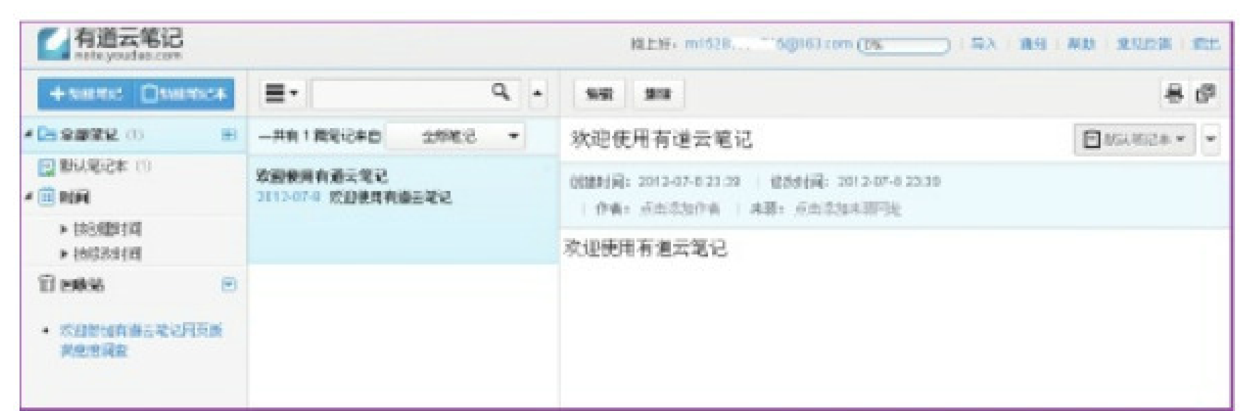
除此而外，诸如密码、分类标签等常备功能，麦库记事Android版也同样具备。用户可以自定义同步时间频率，减少意外状况给用户的数据带来损失的隐患，支持离线使用和保存文档。

整体来看，麦库记事是一款优秀的云笔记平台，具备较强的吸收创新能力，版本齐全功能完善，个人免费空间容量较大，无论是在性能、兼容性还是在特色功能方面，都走在了国内同类软件的前列，且每种版本都有能吸引用户眼球的重要卖点。

推荐度：★★★★☆

## 4.有道云笔记

除新注册账号之外，有道云笔记支持新浪微博账号和163、126邮箱账号登陆。登陆网页版之后，可以看到布局与印象笔记网页版和新点科技云笔记的网页版如出一辙，没有特别的吸引人之处。

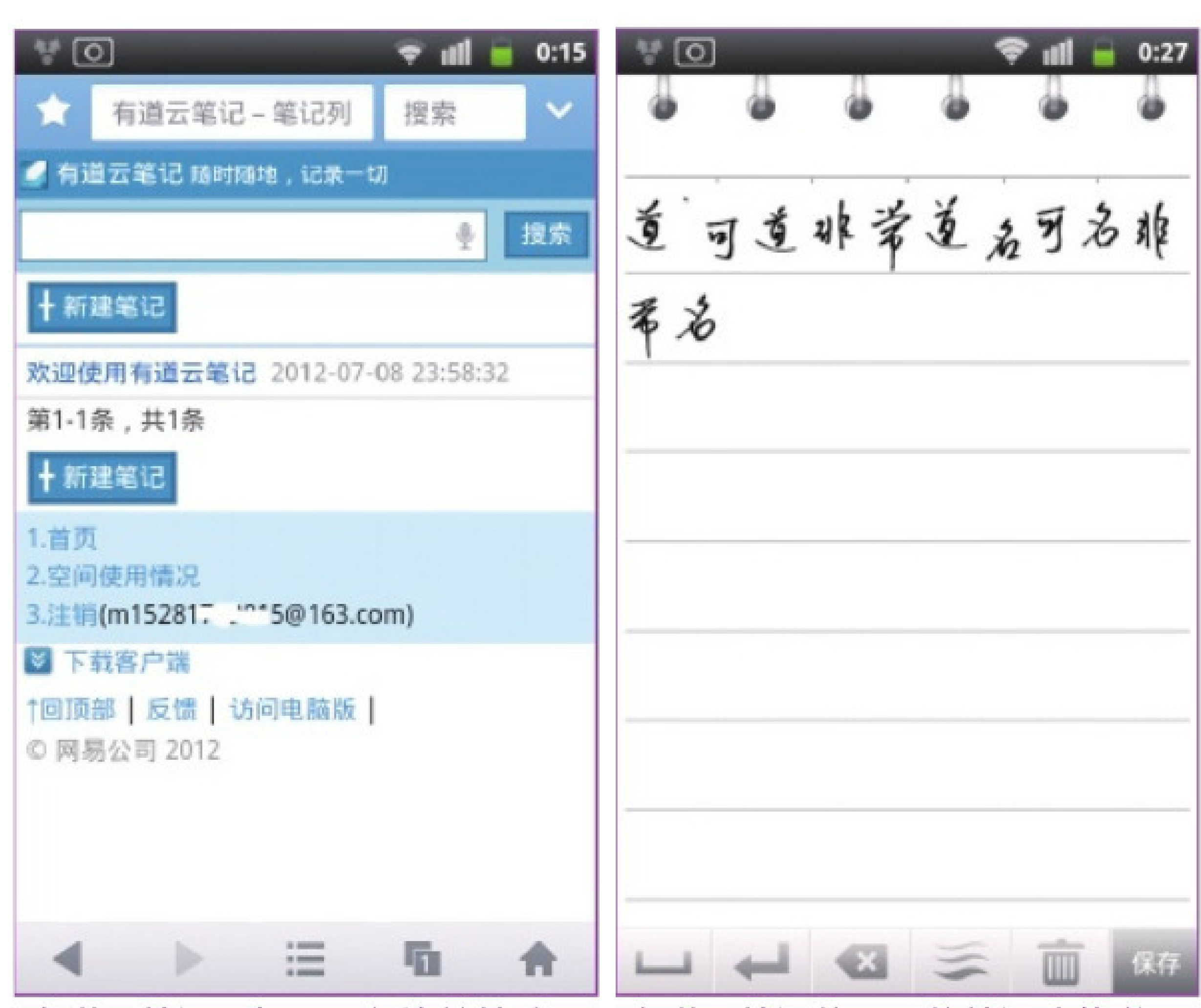



与印象笔记和新点科技云笔记的网页版如出一辙的界面

有道云笔记Windows客户端的功能在PC网页版的基础上略有加强，增加了插入链接、插入附件等功能，可以在笔记中插入图片或者PDF、TXT、Word、Excel、PPT等格式的附件，当前笔记的缩略图会自动生成并展现在界面的中部。有道云笔记具备较强的“分享”功能，选择“分享笔记”，输入对方的有道云笔记账号即可分享自己的笔记；选择“发送邮件”，笔记内容可以邮件的形式发送给他人，附件则会自动转化成邮件附件，无需更多的排版和操作，也不必反复复制和粘贴，支持单独发送或者群发。

手机客户端的有道云笔记在功能上大为加强，以Android客户端为例，支持录音、拍照、图片上传、手写、涂鸦（绘画）等功能。在手机客户端版本中，有道云笔记不但可以直接拍照让图文并茂，还可以添加手机相册里已有的图片，保存笔记之后，秒速同步。值得称道的是有道云笔记手机客户端版的手写笔记功能，使用便捷，反应速度也较快，且显示字体有较浓郁的书法味道，让人对手写记录笔记产生更多的兴趣。

整体来看，有道云笔记是一款中规中矩的产品，虽然在




有道云笔记手机网页版比较简洁，功能刚好够用，但欠缺“撑门面”的特色功能

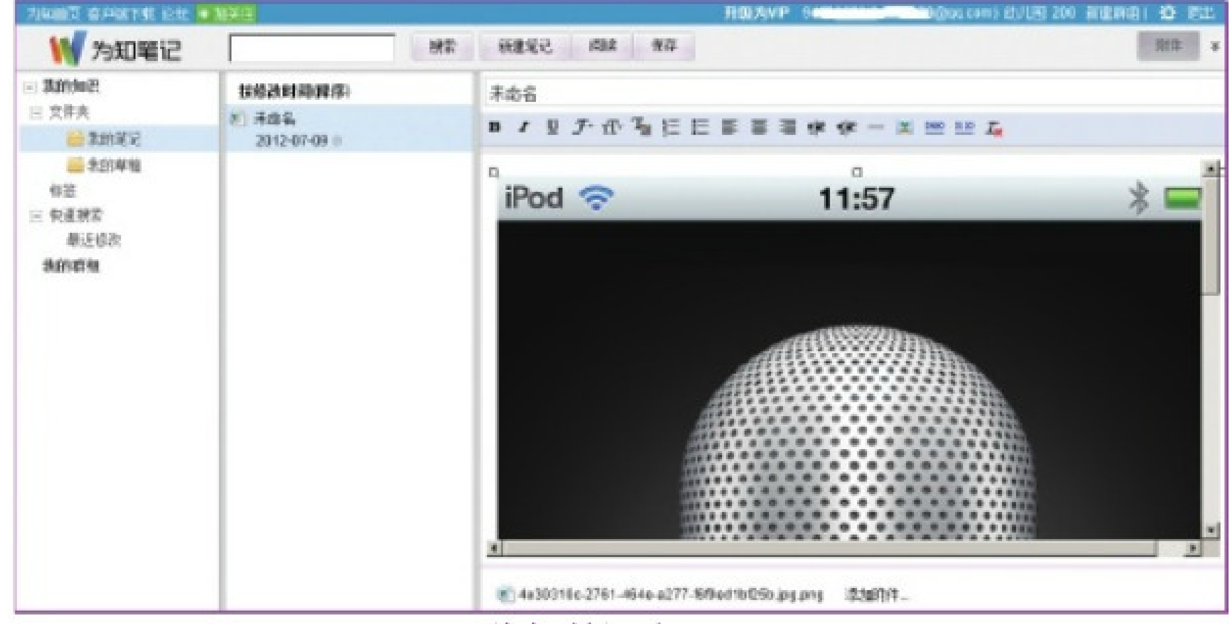
有道云笔记的手写体笔记功能书写便捷

特色功能和创新功能上有所欠缺，但基本能满足一般用户的笔记需求。手机客户端版本支持文字、拍照、手写和录音等多种记录方式，方便快捷；支持分类整理笔记，支持快速搜索，安全备份；自动同步文件，支持图片及文档类附件。适合于对功能需求不高，强调稳定快速的用户选用。

推荐度：★★★☆

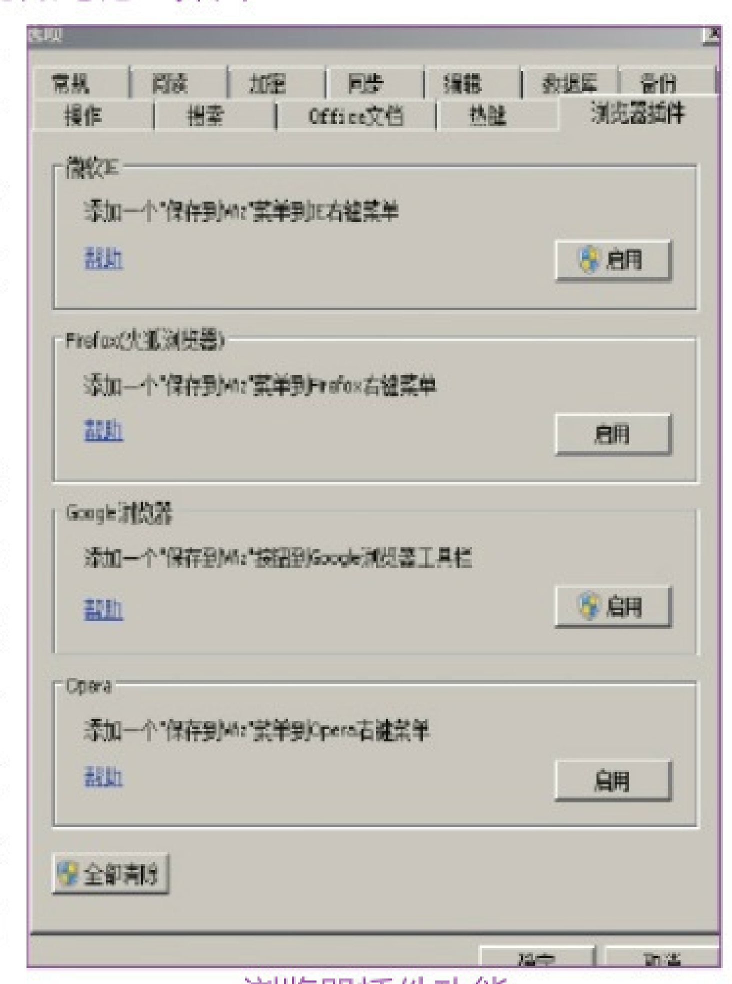
## 5.为知笔记（wiz笔记）

为知笔记也可通过新浪微博账号直接登录，网页版的界面和印象笔记几乎相同，但在功能方面有所增强，具备插入图片、超链接、添加附件等功能，可让笔记内容更加丰富。




为知笔记主界面

为知笔记Windows客户端版则在功能方面有了进一步强化，支持数据库检索和全文检索。其中，全文检索引擎是Wiz内置的轻量级引擎，具有快速、节省资源等特点。点击“开始文档索引”按钮时，索引助手将会工作；当有新文档新建或修改完成时候，将对文档建立全文索引，并增量添加到知识库中。




浏览器插件功能

为知笔记继承了经典产品“网文快捕（CyberArticle）”强大的网页捕捉功能，能够方便、完整地捕捉网页的内容；增加了正文智能提取功能，能将大部分网页的正文部分提取出来。

Wiz能导入大部分信息类文档，包括Office文档（doc、ppt、xls）、PDF文档、图片（jpg、gif、png）、网页文档（html、mht、zip）等多种格式；也可以按目录层次导入整个目录；导入工具将会提取正文并转化为HTML导入到知识库中。使用的方法很简单，只需在Windows客户端中选中文档或文件夹，右键菜单→发送到→Wiz，然后选择一个文件夹即可实现文件的笔记导入。支持微博分享、在线分享、发送邮件。

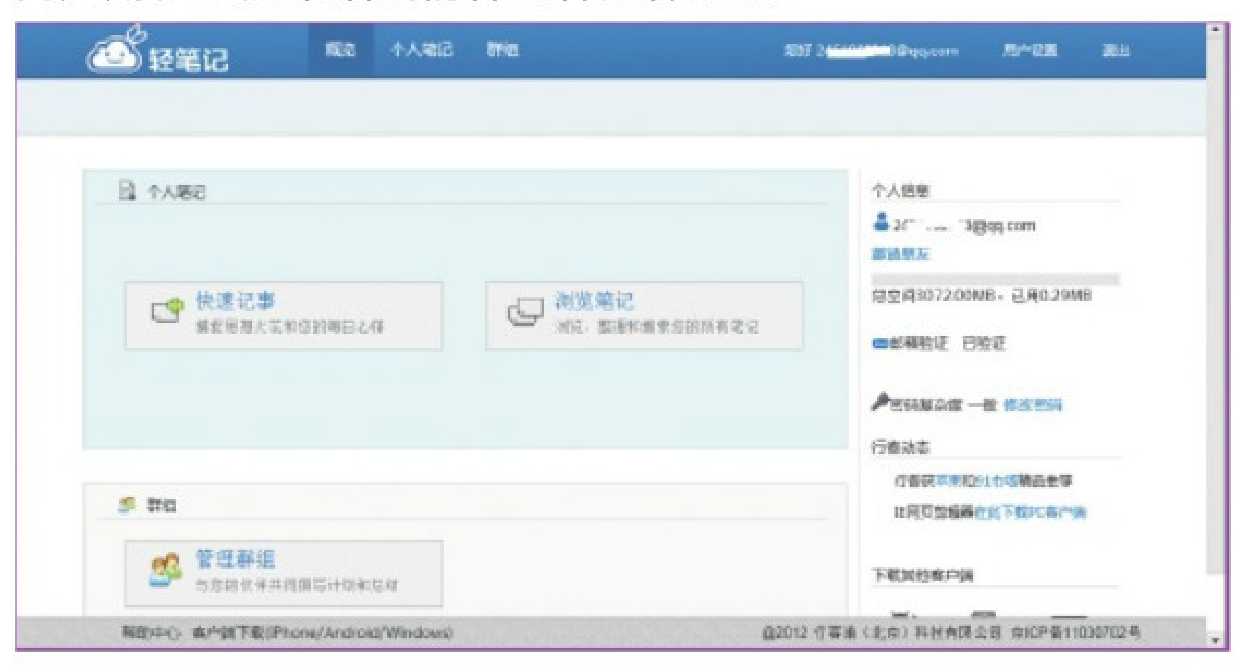
为知笔记还提供了包括Android、iOS、Mac OS、Linux在内的多种平台客户端版本，以Android版为例，它不仅可以较完美适配Android平板，也支持各种Android手机。但目前的为知笔记Android版兼容性不佳，时常出现程序停止响应问题。

整体来看，为知笔记（Wiz）是一款较专业的个人知识管理、笔记软件，让用户可以随时记录灵感、撰写文档、收藏网摘、整理材料、回顾日志，可以较快地搜索笔记，也可以通过各种途径进行分享笔记。虽然在功能上并非最强大，同时在部分智能手机上还存在一些兼容性小问题，但总体来看瑕不掩瑜，称得上是一款功能较完整的云笔记平台，值得一试。

推荐度：★★★

## 6.轻笔记（行客记事）

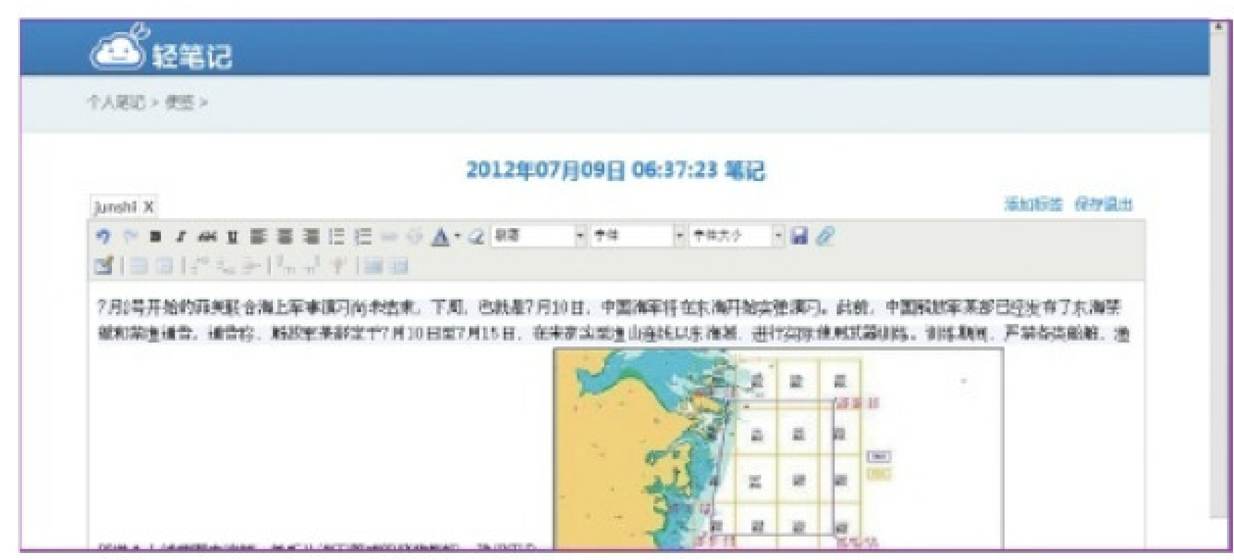
行客记事于2012年5月正式更名为“轻笔记”，作为一款跨越Windows、Web、iOS和Android等终端的移动互联网应用，它能带给我们什么样的体验呢？



轻笔记网页版的起始界面

相比之前介绍的几款产品，轻笔记无需注册即可直接使用腾讯QQ、新浪微博、百度或360账号登陆。登陆后，轻笔记提供了3GB的记事存储空间，邀请好友、新建笔记等操作都将获得相应的空间奖励，让人感觉比较保值。从网页版来看，轻笔记提供了“快速记事、浏览笔记、管理群组”3个模块。

登入“快速记事”，可以看到功能较为完善，有上传附件、插入新表格等功能，支持挂载多种形式的附件，包括word、excel、ppt、pdf和MP3音频等等。单个附件大小上限为10MB，还可直接将网络图文粘贴在内容区，图文编辑能力较强，依然是所见即所得模式。



添加图文很是便利

“浏览笔记”可以方便快速地对笔记进行管理和查找，亦支持邮件分享功能，在邮件分享输入框中输入E-mail地址（多个E-mail以空格、分号或换行分隔），便可通过E-mail与他人分享笔记。

群组功能是轻笔记最大的创新点，通过建立群组，可将自己的笔记内容分享给组内的指定成员。这个功能可以让多人一起使用，比如交换课堂笔记，或者一起进行工作计划的讨论和修改，将它作为一个小圈子与自己的私密朋友交流兴趣话题。

轻笔记的PC客户端在功能上相比网页版略有加强，相比直接上手使用的网页版，感觉特点不够突出，略有鸡肋的意味。用户亦可建立无限制的多级文件夹，并支持笔记与文件夹混排放置，更加符合使用需求。且在无网络支持的条件下，可登入轻笔记，进行离线编辑，未来在网络可以支持的条件下再进行同步。客户端支持独立设置的临时密码锁与无操作自动锁定功能，可保护本地数据的安全。

当然，最值得关注的还是轻笔记Android版的表现。从测评情况来看，轻笔记Android客户端版界面美观，功能齐全。除了支持文本笔记之外，还可以通过录音与照相功能添加多媒体内容，通过“新建笔记”最下端的滑动条可对笔记所在文件夹进行拍照、录音、涂鸦、语音转文字、调用本地图片、添加标签/附件/当前时间等多项操作。

轻笔记Android版集成语音转文字功能，该功能采用了成熟的科大讯飞的语音输入法方案。从实际的测试情况来看，明显比国外同类产品的中文语音识别能力更强，无论是说一句话，还是连续说几句话基本都能正确地识别出，使用较为便利。

整体来看，轻笔记是一款令人能愉悦的接纳的云笔记平台，可通过云存储呈现给各终端统一的数据和客户体验，方便快捷地录入需要记录的想法与信息，快速简便地批量导入附件。可以与好友、同事随时随地协作，提供的数据存储空间和免费流量也够大，安全性较高。特别是其便携平台客户端版本，支持文字、语音、照片等多种录入模式，在功能上已能与一流产品相抗衡，能给人眼前一亮的感觉，值得



语音转文字

便携平台用户关注。

推荐度：★★★★

### 7.海知笔记

海知笔记支持使用开心网、人人网、新浪微博和腾讯微博账号登陆。海知笔记网页仍采用流行的三格版面格式，功能中规中矩，具备较强的图文编辑能力，支持多种流媒体文件插入；具备表情、表格、批量图片上传功能，使用起来很方便，在网页版云笔记平台中属于功能较强之选。



采用流行的三格版面格式

海知笔记的空间容量为2GB，为IE、Firefox和Chrome浏览器提供了插件，只需点击鼠标右键即可将所需网页内容收藏到笔记中，进一步拓展了应用范畴。

目前，海知笔记已有Android手机版、iPhone和Windows客户端。登陆海知笔记Android手机版，起始界面简洁时尚、图文排布清晰，查看方便。支持录音、拍照等笔记功能，也可以直接上传本地照片或图片，可在单条笔记内快速插入多张照片或多段录音。




海知笔记的起始界面图文排布清晰

海知笔记Android手机版可对离线保存在手机上的内容进行全文检索，支持中文分词，可通过手机访问好友私密分享的笔记，还有“探索发现”功能，可以让用户更快速地找到网络上的一些新笔记。

整体来看，海知笔记是一款新兴的云笔记产品，功能一般，在一些方面还需要加强才能赶上主流产品的发展步调。但对于一般的云笔记用户来说，支持随拍、随录、随记，多终端同步、好友共享的海知笔记已经能满足他们大多数的记事需求。相信随着版本的不断完善，功能的不断增强，海知笔记最终会在市场上获得更多关注的目光。

推荐度：★★★

## 三 结语

**最终评审结果表**

| “云笔记”平台 | 出品公司 | 当前免费空间 | 目前特色 | 目前支持平台 | 整体评价 | 适合用户 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 云笔记（FIT笔记） | 新点科技 | 100MB | 支持图文混排，支持语音输入。 | iOS、Android、Mac、网页版 | ★★★☆ | 需求不高的移动平台用户 |
| 印象笔记（Evernote） | Evernote | 60MB | 支持“印象笔记·圈点”和“剪藏”，支持语音转文本 | iOS、Android、Mac、Windows、网页版 | ★★★★☆ | 喜欢知名品牌和尝鲜的用户 |
| 麦库记事 | 盛大创新院 | 1GB | 别人有的它都有，别人没有的它也有，全能高手 | iOS、Android、Mac、Windows、Windows Phone、网页版 | ★★★★☆ | 值得各种平台用户首选 |
| 有道云笔记 | 网易 | 1GB | 支持网页剪报、录音、拍照、手写、涂鸦等功能 | iOS、Android、Windows、网页版 | ★★★☆ | 适合于移动平台用户尝试 |
| 为知笔记（wiz笔记） | 我知科技 | 100MB | 支持搜索功能、文件导入功能 | iOS、Android、Mac、Windows、Linux、网页版 | ★★★ | 不推荐 |
| 轻笔记（行客记事） | 行客诺 | 3GB | 支持群组功能，支持拍照、录音、涂鸦、语音转文字 | iOS、Android、Windows、网页版 | ★★★★ | 适合于移动平台用户选用 |
| 海知笔记 | 上海海知 | 2GB | 支持浏览器插件、支持“探索发现”功能 | iOS、Android、Windows、网页版 | ★★★ | 不推荐 |

**经过测评，麦库记事、印象笔记（Evernote）、轻笔记（行客记事）获得了前三名。**这3款云笔记云台代表了目前国内云笔记发展的方向，广大读者在选择时可作优选：盛大创新院开发的麦库记事是国内最早登场的云笔记，是一款功能全面易用兼容性较好的产品，可以随时记录生活中资料、文件、笔记等信息，实现记录笔记备忘、管理知识文档、批量文件上传、共享知识等功能，堪称全能，值得国内用户垂青；印象笔记（Evernote）虽然目前版本仍有点水土不服，但其创新性和品牌知名度值得用户关注；轻笔记（行客记事）在此次比赛中脱颖而出，显示出较深的底蕴，其Android版客户端的表现更是可圈可点。

毋庸置疑的是，作为一款新兴的应用，云笔记的市场潜力尚未得到有效挖掘，未来可拓展的空间非常充裕，给厂家留下了很多机会。未来云笔记很可能成为PC与移动平台中一项不可忽视的功能，小众变大众，就好像无处不在的记事本类软件一样，成为微博、微信一样的主流应用，改变人们的生活和笔记方式。

虽然目前来看，各种云笔记平台还存在盈利模式难以设定、产品发展方向不明等弊端，但随着这些软件被关注度的不断提升，市场繁荣度不断增加，未来的云笔记市场必将呈现一片生命力旺盛的景象，今后很可能会有更多实力厂商新锐产品进入这一新生市场，商业化竞争必不可免。

目前，云笔记市场的竞争其实才刚刚拉开序幕，而当其成为国内用户所普遍关注的一种常用工具、载体或个人信息的云存储平台时，赢利又有何难呢？



真是让人心旷神怡的设计……不过价格有点令人无语。

Local Time Clock，售价49.99美元。

■北京 坏香橙




## 弹壳鸟巢

众所周知，在纽约的联合国总部花园中，有一件著名的雕塑作品——“铸剑为犁”。

说实话，虽然“告别战争”并不是凭借一厢情愿就能成真的梦想，但这不妨碍众多艺术家把它作为创作的主题。毕竟“反战”永远是渴望过上安定生活的民众最简朴的愿望之一，不是吗？

“蛋壳鸟巢”就是在“反战”思路的引导下创造出的又一件艺术品。根据介绍，这个分量十足的鸟巢一共安装了2500枚空弹壳，所有的弹壳都是在枪火弥漫的黎巴嫩地区收集到的。看到这个地名，熟悉中东局势的朋友想必立刻就能理解“蛋壳鸟巢”的隐喻了吧。

目前来看，这件作品的缺陷一共有两点：

第一，散发着浓烈硝烟味的上千枚弹壳势必会影响吸引鸟雀入住的效果。

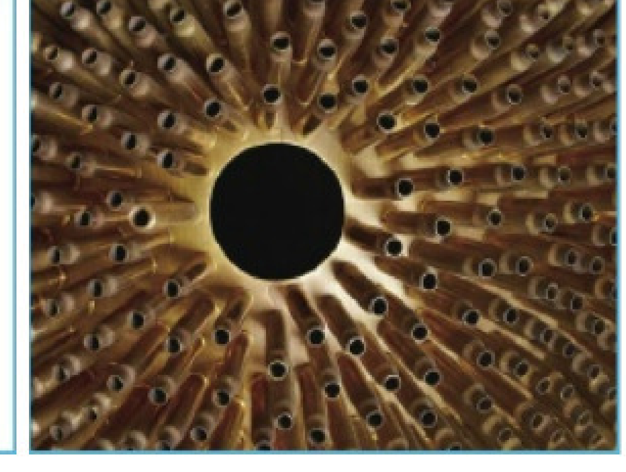
第二，大多数鸽子似乎都对这种造型的鸟巢没兴趣……

**新闻链接：**

http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/22215/left-bullet-case-birdhouse.html



虽然造型不怎么样，但质感确实相当出色



每一枚弹壳的口径、型号和新旧程度都不尽相同，唯一的共性是它们都曾经履行过作为武器的义务

## 街道强手棋

说到monopoly，想必大多数朋友都不会陌生——和它的本意“垄断”无关，这个单词的另一个意思就是强手棋。

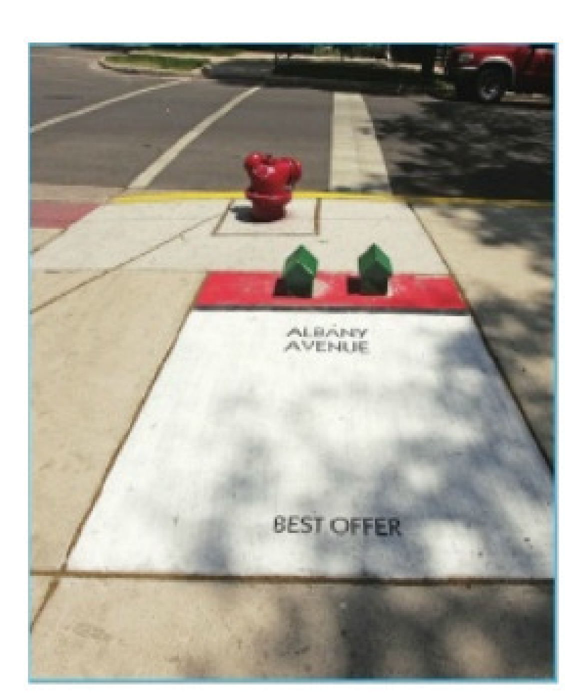
购买地皮，建设旅馆，收取过路费，还有最吸引人的“命运”与“机会”卡片……强手棋的魅力就是如此出众，无怪乎它可以从20世纪30年代开始一直畅销至今。不过，广大玩家在意犹未尽之余，时不时总会产生些稀奇古怪的念头：不管平台是桌面还是程序，所有的游戏终究无法突破“虚拟街道”的范畴，什么时候才可以在真实的土地上大展身手来一场刺激的产业买卖对决呢？

对于绝大多数普通玩家来说，这个梦想至多也就是“一笑置之”的闲暇谈资罢了，但对于思维迥异于常人的艺术家来说完全就是另一回事：有这么一位化名为Bored的美国艺术家就给芝加哥的一段街头人行道涂上了格子、放上了大号道具房屋和机会卡片并配好了相应尺寸的大骰子。桌游不再是书呆子家里蹲的专利，明媚的阳光下同样可以和朋友来一局强手棋——前提是你不会觉得在公共场合折腾篮球那么大的骰子是什么尴尬的行为。

也许会有观众担心“这些道具会不会遗失或者损坏”，对此Bored的解释是“无需多虑”——和部分装置艺术作品的思路类似，观众与这个“街道强手棋”发生的互动同样也是整体艺术创意的环节之一。换言之，无论是“使用”还是“破坏”，在创作者的眼中都是再正常不过的结果。至于“如果整件作品都被强行移除又该怎么办”的问题，Bored的回答是“换个地方重头再来”。嗯，艺术家的思路果然不是我等凡夫俗子可以完全理解的呐。

**新闻链接：**

http://designtaxi.com/news/352941/Street-Artist-Turns-Chicago-Sidewalks-Into-A-Monopoly-Board/




低调的造型与柔和的配色，天衣无缝地与芝加哥的街头景致融为了一体



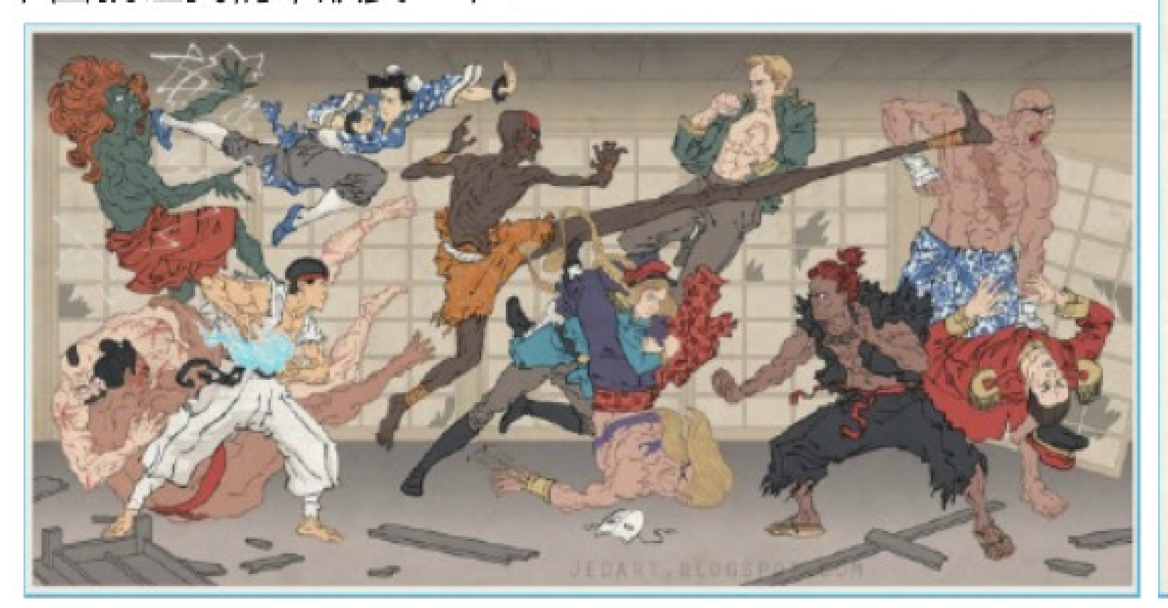
啊，所有强手棋玩家都不陌生的“机会”卡片



同样醒目的大号骰子

# 电玩浮世绘

作为日本最具代表性的传统绘画模式之一，浮世绘已经顺应文化输出的潮流成为了名扬海外的艺术形式。而对成长于新媒体时代的艺术家来说，来自日本的电子游戏同样也是不可忽视的流行文化产物。那么，将这两者有机结合在一起又会产生什么作品呢？不久前，一组在国内微博上盛传一时的“电玩浮世绘”图片就告诉了我们答案。值得一提的是，尽管这些诞生于当代的传统风格画作看起来确实是“原汁原味的日式风格”，但它们创作者并非日本画师——这些浮世绘的真正作者是来自美国的漫画家Jed Henry。另外，除了在微博上名噪一时的“浮世绘版马里奥赛车”之外，出自这位艺术家之手的作品还有不少，下面就让我们来欣赏一下：



大打出手的《街头霸王》角色。虽然造型基本上变化不大，但虬结的肌肉与衣褶已经淋漓尽致地展现出了浮世绘的基本风格




面目狰狞的蝙蝠妖怪和同样满面凶相的西蒙·贝尔蒙特……老玩家肯定能看出来这是《恶魔城》吧




长剑换成了武士刀，盾牌也不翼而飞，不过弓箭倒是保留了下来。如果真能制作出这种风格的《塞尔达传说》，我倒是有兴趣来体验一下



翱翔在夜空中的狐狸、蛤蟆、鹰和兔子……这张作品在微博上考住了不少经验尚浅的游戏玩家，其实它的主题是《星际火狐》



另一张让人挠头的作品，不过原因似乎不难理解——又有多少人会把这个面目狰狞的肉色怪物看成《星之卡比》的主角呢？




名符其实的《大金刚》，无论是电影爱好者还是游戏玩家都能一眼看出这张作品的主题。至于右下角那位好汉的真实身份……我们还是不要去细想比较好

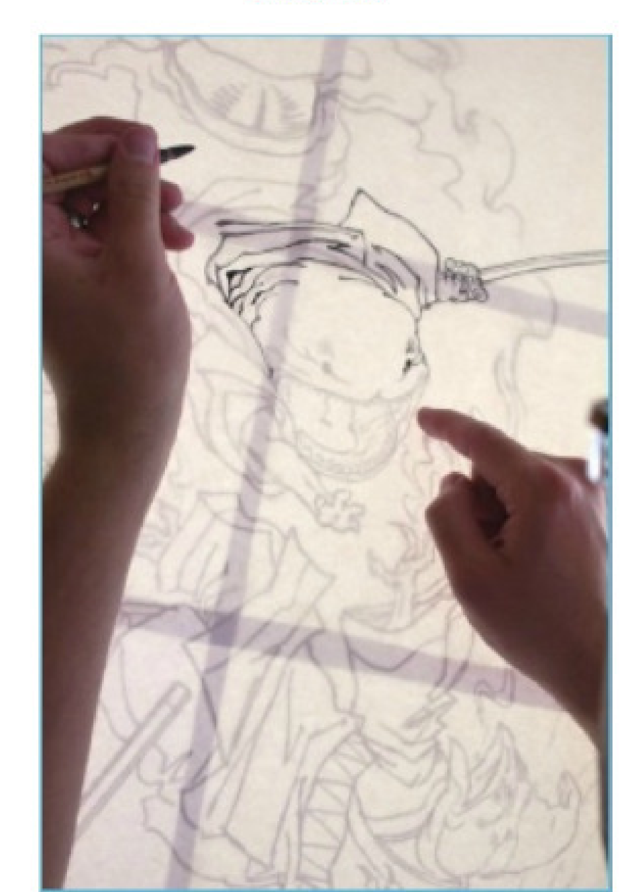



你问这位遍体刺青、满身横肉且只有一只手的光头是何方神圣？《洛克人》应该不是什么陌生的名字吧。另外，站在这位好汉背后的应该是元祖作品中的著名角色拉修（Rush）




另一位“只有一只手”的角色萨姆斯·阿兰……等等，我记得这位来自《银河战士》的强者不是位女侠吗？

特别附录之一：Jed Henry的背影，这位作者有个特点，你注意到了吗？



揭晓答案：他是个左撇子



特别附录之二：除了动笔画画之外，身为漫画家的Jed Henry还有一项让人叫绝的特殊手艺



那就是制作版画——说到底，这才是“浮世绘”这种传统绘画最为吸引人的表现形式呢！

**新闻链接：**

http://koikoikoi.com/2012/06/ukiyo-e-heroes-by-jed-henry/




在2007年的时候，大批Myspace用户被Facebook的风格吸引，随着会员的不断流失，名盛一时的Myspace迅速走向了衰败。

到了现在，如日中天的Facebook面对的是Twitter不断提升的竞争实力，越来越多的年轻用户开始选择后者作为自己的SNS根据地。“后浪推前浪”的历史会再次重演吗？

■北京 Enigma

## Windows 3.1在线模拟器——michaelv

http://www.michaelv.org/

对于不少读者朋友来说，有关Windows操作系统的记忆最早可以延伸到“蓝天白云”主题的Windows 95。但要说起更古老的Windows 3.×系列，恐怕会有相当一部分朋友表示“听说过但没用过”。虽然利用虚拟机重新搭建这个古老的操作系统环境并不算困难，但如果真正的目的仅仅是简单体验一下旧时光的话，我们完全可以找到更便捷的代替品，例如michaelv。打开这个网站，出现在我们面前的就是一个惟妙惟肖的Windows 3.1界面，在这里我们不仅可以体验当年那个没有任务栏的Windows系统提供的功能——例如DOS命令行、记事本、计算器和视频播放器，甚至还可以用内置的浏览器查看网页。虽然从实用性的角度来看michaelv仅仅是个玩具，但确实物有所值。



## 古董软件大集合——OLDVERSION

http://www.oldversion.com/

既然我们已经见识过了“黑洞”（Black Hole，一家位于美国新墨西哥州的电子产品商店，“网罗天下”栏目曾经介绍过）这种古董硬件大卖场，又利用michaelv体验过了旧时代Windows系统的手感，那么接下来不妨让我们再来看看属于那个年代的软件又是什么模样——OLDVERSION就是这样一个收集分享古董软件的有趣网站。在这里，我们不仅可以看到Winamp、RealPlayer和Mp3Doctor这些眼熟的名字，甚至还能找到ICQ和Napster这些在印象中仿佛已经成为化石的工具。最让人惊叹的是，通过OLDVERSION我们可以轻松下载这些版本古老的软件。如果你想看看上个世纪的媒体播放器和IM平台工具是什么模样，这家网站肯定是个绝妙的去处。

## 猫迷俱乐部——Catfun

http://www.catfun.tv/

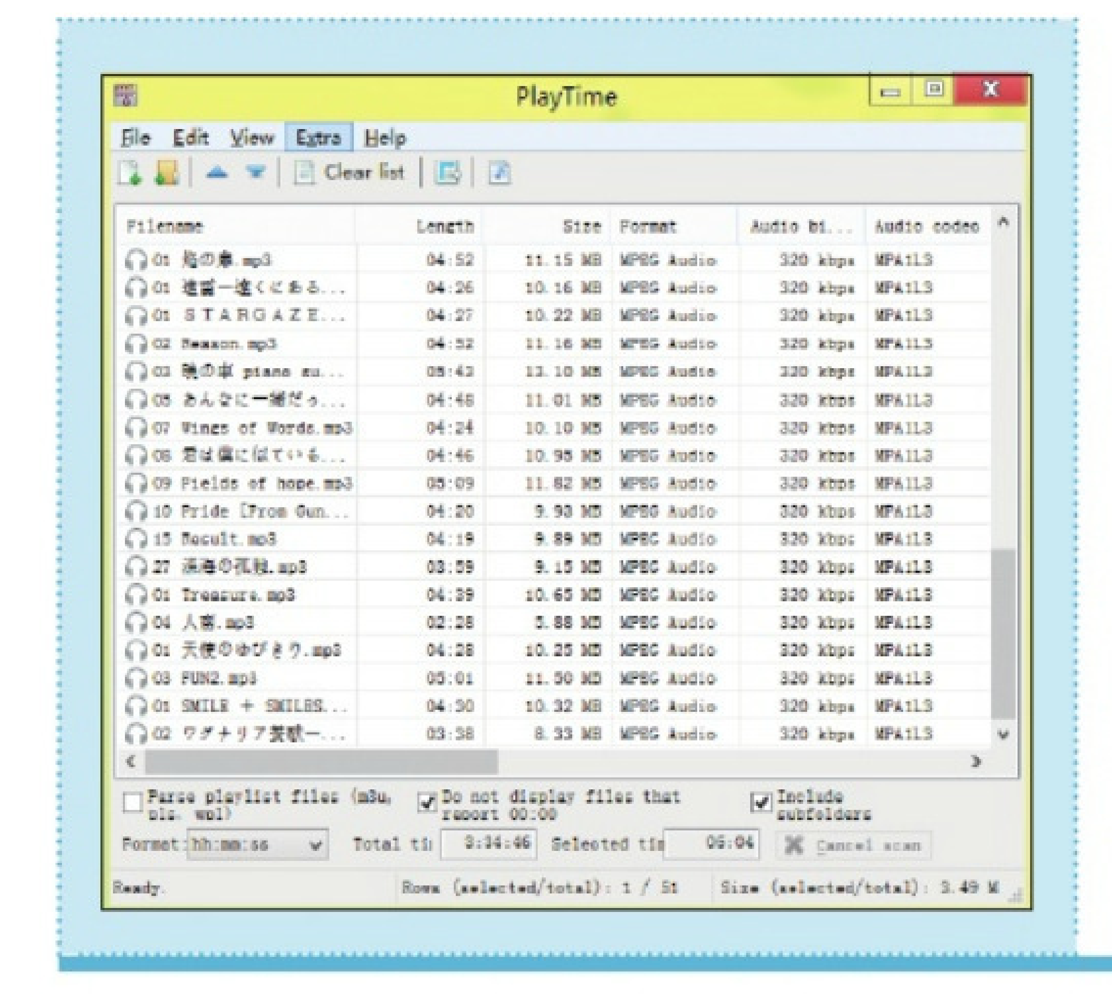
继A站（Acfun）和B站（Bilibili）这两个深受广大读者朋友欢迎的视频弹幕网站上线之后，以“名义上的同类小众网站”自居的C站终于在2012年的暑假出现在我们面前。之所以要说这家网站的性质是“小众”，从它的域名上就可以看出端倪——没错，和综合娱乐性质的A站与B站不同，Catfun的内容主题（至少在当前为止）非常单纯，那就是“猫的故事”。除了标准的视频和弹幕系统之外，C站还提供了形式上类似于Pinterest的“图片展板”功能，在某种程度上也算是融合多元化潮流的尝试。






似乎很长一段时间以来，已经很难在公交车上或者街头看到手持黑莓手机的人了。这个曾经让人感觉酷酷的，早期型号更是以300元的低价进入中国的手机品牌，难道真的要步诺基亚Symbian的后尘了？笔者早在2007年就使用黑莓手机，真心喜欢它的各种人性化功能，例如英文输入法第一次输入时首字母会自动大写，删除后再次输入就会切换为小写；删除单条短信默认是使用删除按键，如果要删除多条短信则可以使用取消按钮……如今的消费手机市场似乎已经忽视和正在吞噬商务类型的手机，黑莓想要找到自己的容身之地，还需自己的努力啊！

**■小众软件 大笨钟**




## 计算全部音乐播放时长——PlayTime

□**大小：**1.9MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://skwire.dcmembers.com/wb/pages/software/playtime.php

稀奇古怪的应用软件总能满足你特殊的另类需求，想不想知道电脑中所有音乐文件的播放时长？或许你觉得这很无聊，但是对于DJ或者节目制作人来说就很有用，如果某天你也要秀一下自己的配乐作品，那么这款PlayTime正好就能用上。

软件虽小但功能俱全，首先导入音乐文件或文件夹（也支持视频文件），程序会自动列出所有歌曲的详细信息，下方的“Total time”就已经统计好了总时长，也可以选择多个文件分别计算。工具栏中的上下蓝色按钮用来调整音乐的播放的顺序，确定好之后就可以点击“乐符”按钮导出为M3U格式的播放列表文件。

## PDF合并转换工具——PDFMate Free PDF Merger

□**大小：**3.36MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.pdfmate.com/free-pdf-merger.html

PDFMate Free PDF Merger可将各类图片格式转换成PDF文件，并且支持将多个PDF合并为一个，如果你把它当作图片转换为电子书的小工具也完全没有问题。软件使用非常简单，运行后点击添加文件（支持多选批量添加），之后设置输出为A3、A4或A5版面，为了节约纸张还可以将1份、2份或者4份原文件合并到1页。安全性方面软件允许用户对输出的PDF文档进行加密，可供选择的权限有是否允许编辑、复制以及打印。最后指定好导出的文件名和路径，点击右下角醒目的“创建”按钮就大功告成了！这对于“PDF控”来说可谓是一款不可多得的PDF后期处理工具。




WIN7美化版 1.3.0 ALPHA By JoeYua...
CTRL SHIFT
配置文件 鼠标4键 组合 鼠标5键 组合
双击 P
保存 删除 启动 停止
Ready. 官方网站：taurus.inblo

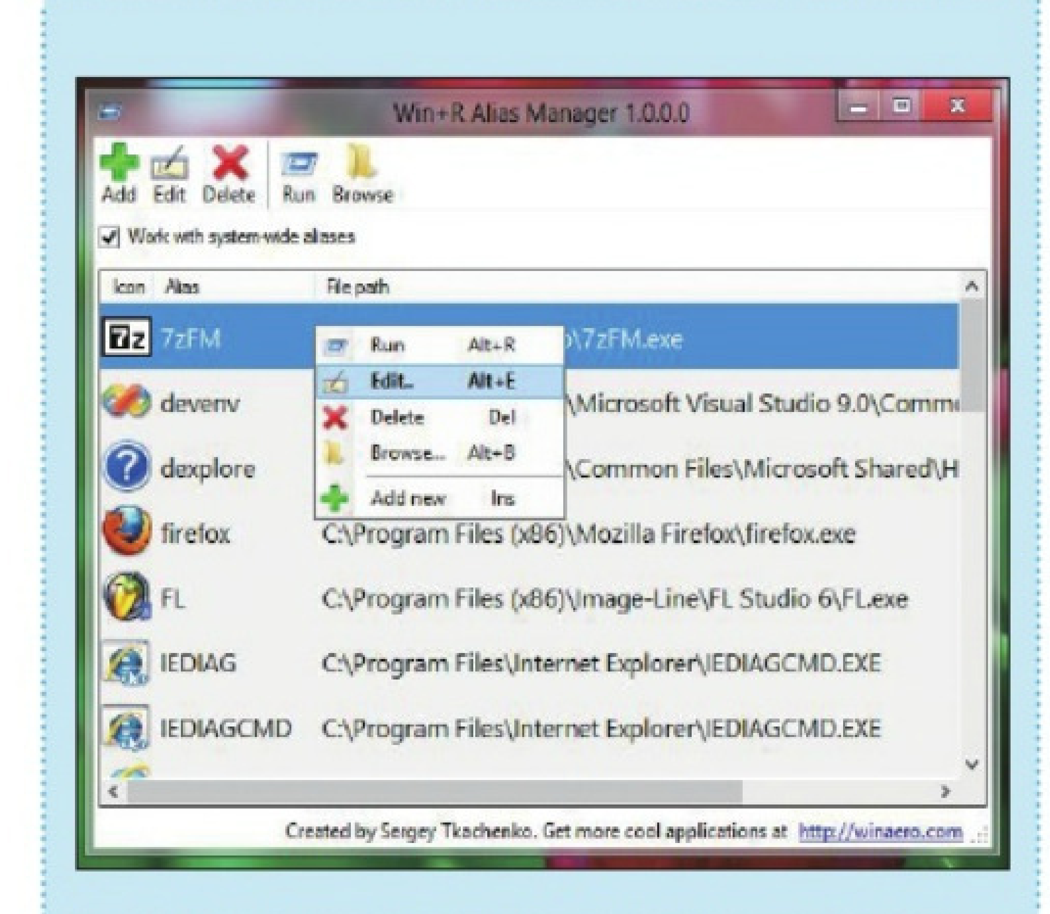
## 自定义鼠标侧键——鼠标侧键改键工具

□**大小：**8.8MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://taurussoft.imblog.in/

你的鼠标有几个键？最少有3个吧，左键、右键和滚轮键。但如果还有更多按键的话，这款鼠标侧键改键工具就非常适合你了！

这个鼠标按键扩展工具可以让用户自定义鼠标侧键功能，支持将鼠标第4、5按键指定为F1～F12键或者是功能键（Ctrl、Shift、Alt）与数字、字母、各种符号或左键双击和三击的组合。例如你可以将左侧键设置为“Ctrl+C”用来快速复制文件，再把右侧键设置为“Ctrl+V”用来粘贴。该软件需要Microsoft Visual C++ 2010运行库的支持，安装程序已自带。




## Win+R快捷方式管理——Win+R Alias Manager

□**大小：** 300kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://winaero.com/comment.php?comment.news.76

笔者最喜欢启动程序的方式就是使用“Win+R”组合键（同时按下徽标键与R，再输入自定义名称启动相应程序），不仅快捷、原生而且不会占用系统任何资源，但配置过程由于要修改系统参数而稍显复杂，好在Win+R Alias Manager为我们提供了傻瓜式的“Win+R”快捷方式管理功能。软件运行后会出现一个程序列表，“Alias”一列即为每个程序的自定义启动名称，你可以随意添加或修改，比如将“FF”指定为Firefox，“PS”指定为Photoshop……全部设置完成后可以将该工具直接退出，以后要启动列表中的软件，就可以在按下“Win+R”之后直接输入程序所代表的字母回车即可，相当方便。

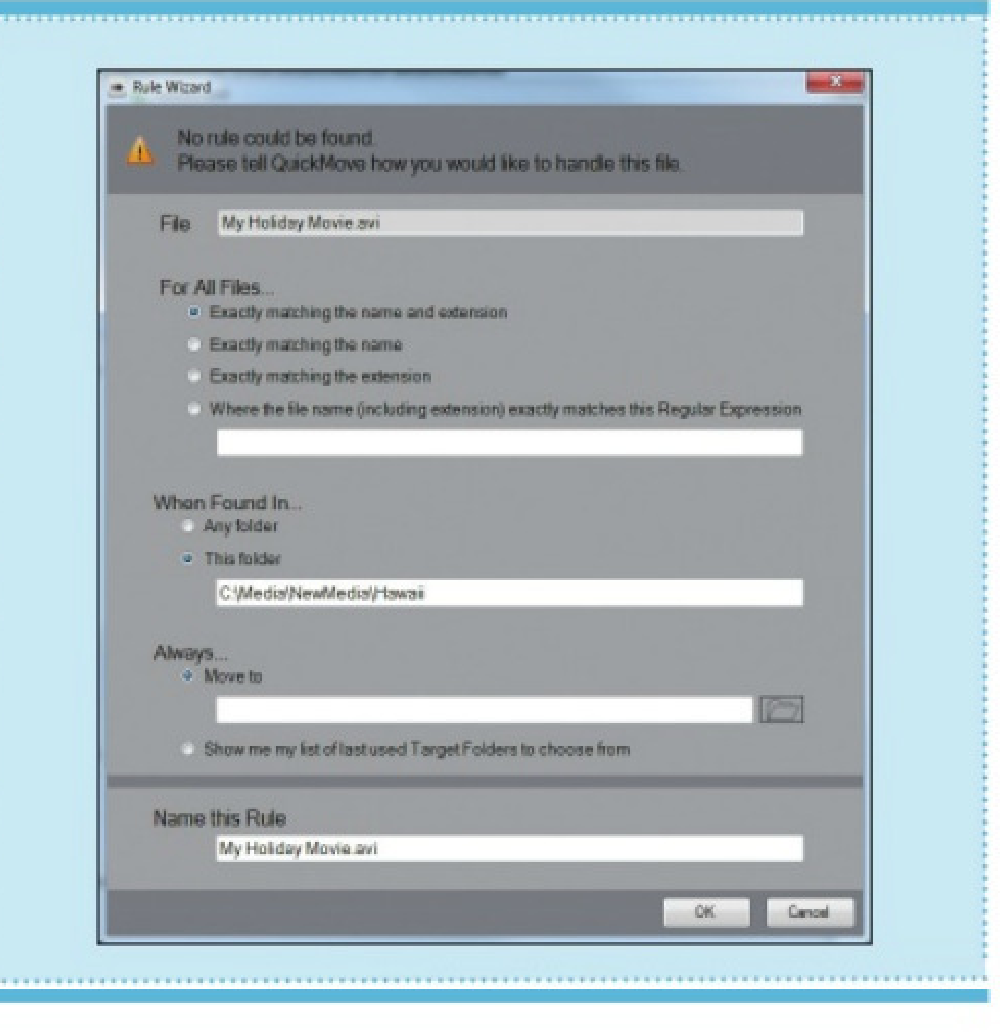
## 自动移动指定文件到目标文件夹——QuickMove

□**大小：** 2.6MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.thecodeline.com/wp/products/quickmove/

以前笔者电脑中的文件长期处于混乱状态，尤其下载和临时文件夹，所有从网上保存的资源都堆在一起，想要寻找某个指定文件只能回忆下载时间来估计文件位置……

QuickMove是一款自动将指定类型的文件移动到目标文件夹的小工具，用户可以通过不同规则来监视特定文件夹，一旦出现例如视频或者图片文件，软件就会自动将它们移动到相应的文件夹，之后系统托盘会弹出提示信息显示操作成功，如果此时点击该通知，之前的移动操作会被取消，用起来十分顺手。QuickMove提供了所有移动与取消移动文件记录，方便日后查阅。




## Cookie显示/清理工具——CookieSpy

□**大小：** 484kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.cookiespy.com/

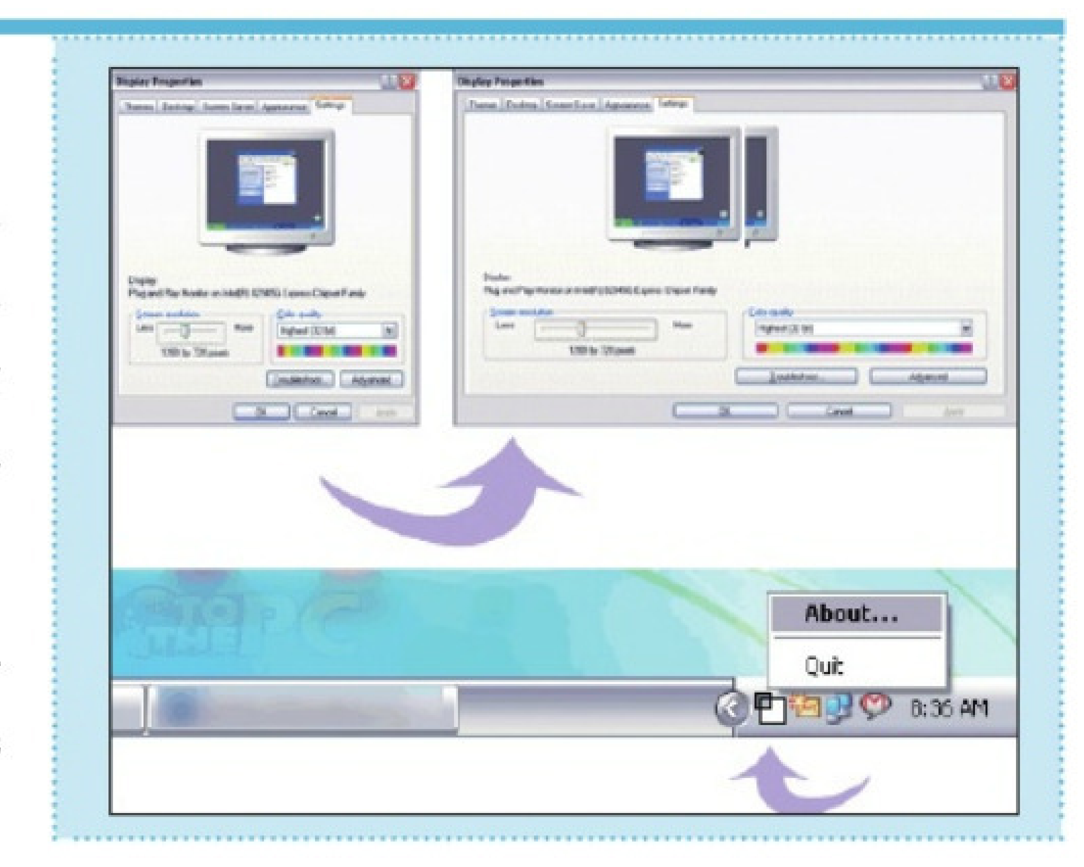
你可以不了解Cookies的原理是什么，但作为一个经常上网的用户还是有必要养成整理Cookies的习惯。Cookies是网站用来辨别用户身份而储存在电脑中的本地数据，简单地说网站可以通过Cookies识别不同访问者并监视其上网情况，比如浏览过哪些网站。如此隐私的信息怎么能轻易让别人知道？使用CookieSpy就可以轻松进行清理。软件可以显示IE、Firefox、Chrome等主流浏览器保存的Cookies信息，如果其中包含不认识或者从未访问过的网址就可以放心删除，误操作最糟糕的情况也只不过是以前登陆过的网站被自动注销而已。

## 任意调整窗口大小——ResizeEnable

□**大小：** 41.9kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.digitallis.co.uk/pc/ResizeEnable/index.html

经常使用各种Windows程序的朋友一定都会遇到过某些软件在设计上不够合理的问题，因为窗口不够大导致一些按钮或者选项被挡住无法选择（其实很多情况也是Windows GUI本身的问题），然而偏偏程序本身又没有提供调整窗口大小的功能，往往让人越用越生气！ResizeEnable正是为这种令人抓狂的问题而设计，它能轻易改变几乎所有窗口的可视范围。使用时非常简单，只要运行该软件就可以发现原先不能伸缩的窗口也能调整大小了，如此一来不用再“摸黑”操作啦！





此前，Android系统最大的设计缺陷之一就是允许程序滥发通知栏广告，无孔不入且毫无价值的内容让用户备感烦躁，严重干扰了其他重要功能的提示信息。更令人无奈的是，点击广告之后只会显示内容，无法获知是哪款软件在“作怪”，也就无法定位进行清除。解决方法可以尝试升级到Android 4.1系统，在通知栏中长按广告项，系统便跳转到相关软件的信息页面，你可以卸载应用或设置不显示通知。另外对于无法升级到最新系统的朋友，可以使用“推送广告杀手”或其他同类软件解决此问题。

■辽宁 马卡

## 慢速之美——SloPro

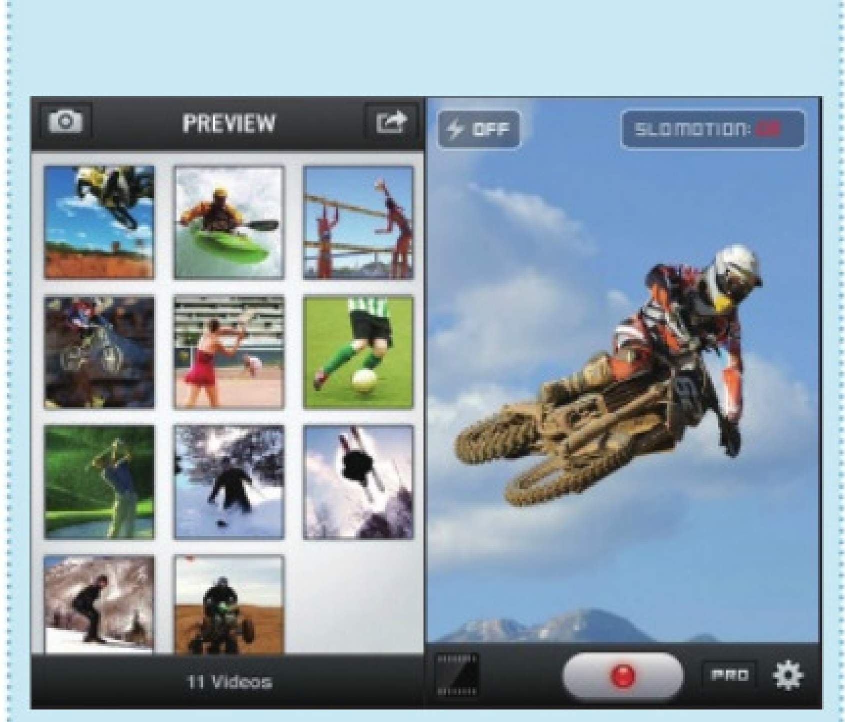


□大小：4.0MB □下载：http://126.am/SloPro

iPhone 4S可录制1080P/30fps的视频，理论上也支持720P/60fps，但iOS系统并未提供这一切换选项。60fps有什么特殊之处呢？它除了能捕捉到高速移动物体以及确保画面稳定以外，还能玩慢镜头特效——就像很多电影中女主角登场时，慢镜头处理会细腻地呈现出她的美貌。

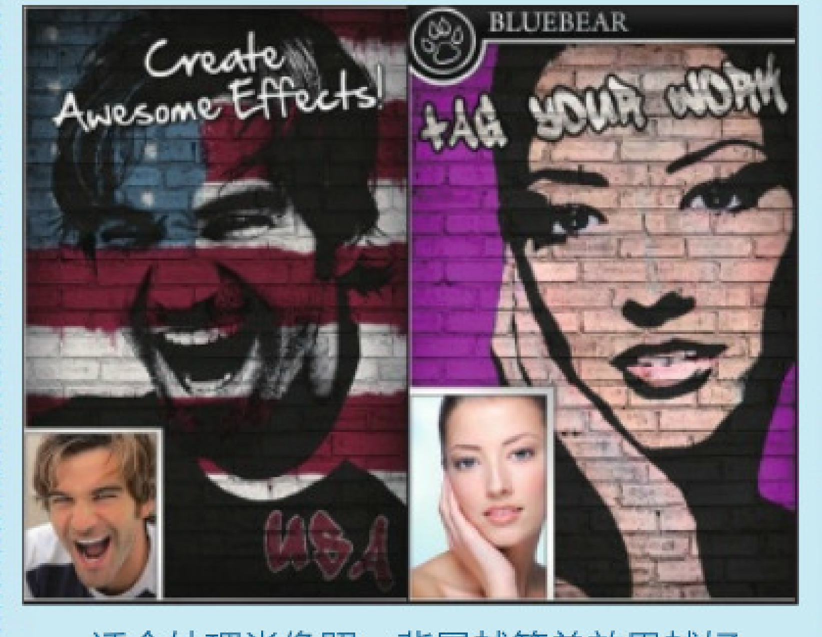
SloPro提供1/2倍速的实时录制功能，慢放时画面表现稳定，适合一般娱乐场景。比如你可以用与众不同的方式来记录学校球赛，不会错过任何一次妙传与进球的特写，从而能够看到平时无法注意的细节。

**点评：**免费版无法导出录制的视频，而且画面还会有水印。需要注意的是，截稿时软件仅完美支持iPhone 4S，其他设备暂时无法开启60fps模式。



免费版只能在软件内查看录制的视频

## 墙面涂鸦——Graffiti Me!



适合处理肖像照，背景越简单效果越好

□大小：29.5MB □下载：http://126.am/graffiti

“Graffiti Me!”是一款非常给力的图像美化工具，经过它处理之后的照片就像街头艺术家的涂鸦一样个性十足，粗犷的线条再配上斑驳的墙壁会让图片中的人物看上去十分新潮。

软件的使用方法相当简单，选择好照片后用双手拖拽使其在界面中处于满意的位置，之后点击界面下方的“Finish Placing”进入模板选择界面，你可以调节“Effect”拉杆改变效果或选择不同的墙体背景，然后还可以自定义一行文字进行点缀。此外它还有涂鸦功能，可以选择不同的画笔颜色与线条，在处理好的照片上继续施展你的绘画天赋吧！

**点评：**软件处理的效果很有个性，不少墙面的视觉冲击力很棒，可惜对中文字符的支持还有待加强。

## 声波测距——Acoustic Ruler Pro

□大小：2.5MB □下载：http://126.am/acoustic

开发者的无穷创意为软件商店持续不断地注入新鲜血液，就像这款“Acoustic Ruler”会别出心裁地利用声波来测量距离，精确度甚至达到了毫米级别。该软件有单机和双机两种工作模式，单机使用时要先插入耳机并将音量调至最大，再把耳机的左发声单元对准iOS设备的内置麦克风，然后点击“Calibrate Now”，此时会听见“嗞嗞”的声音，移动耳机远离麦克风，屏幕上就会显示距离。双机模式与之类似，使用时需要两部内置麦克风的iOS设备，先将它们贴在一起进行校准，再移动其中一部到目标区域，点击测量按钮后结果就会出现，非常神奇！

**点评：**测量时软件会给出步骤图例，按照指示操作即可。另外，利用加速度传感器测距的Motion Ruler，以及用屏幕当量尺的Ruler Pad，都是出色的测量软件。



设定好环境温度，测量结果会更准确

## 思维交通图——Mindjet

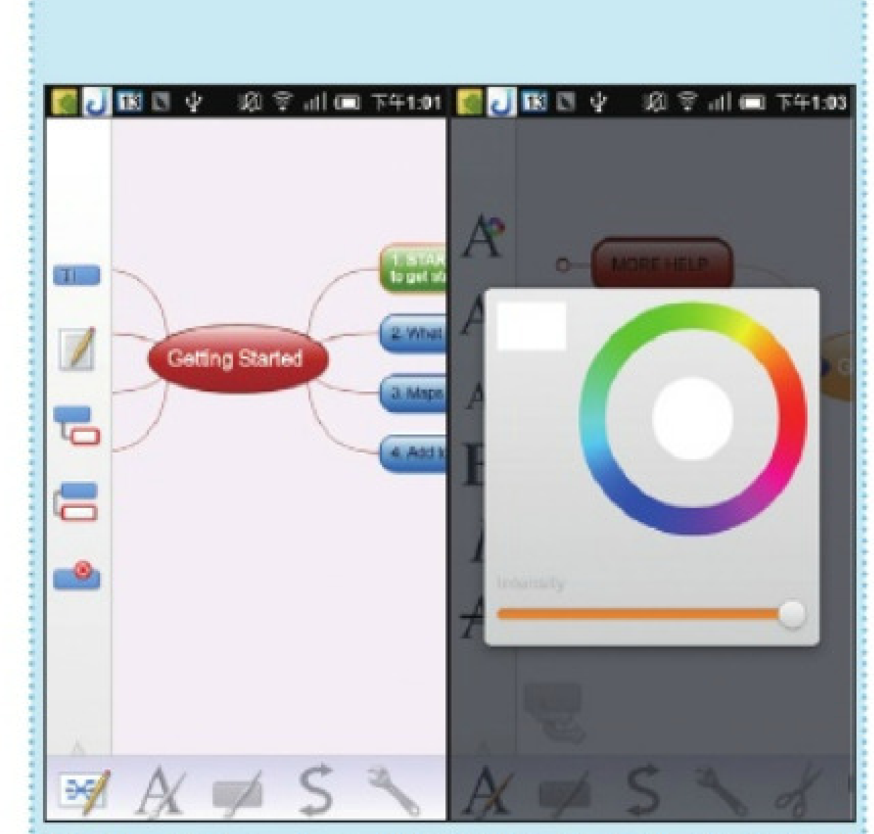


□大小：4.2MB □下载：http://126.am/mindjet

绘制思维导图能帮助我们捕捉瞬间即逝的灵感火花，有助于增强发散性思维和知识的创新能力。Mindjet就是一款出色的思维导图绘制与管理工具，上手难度较低，有桌面版和移动版供用户使用，能方便地在不同设备上制作与分享。本次介绍的Android版已更新至2.0，增加了云存储功能，支持软件内读取PDF、TXT等特性。

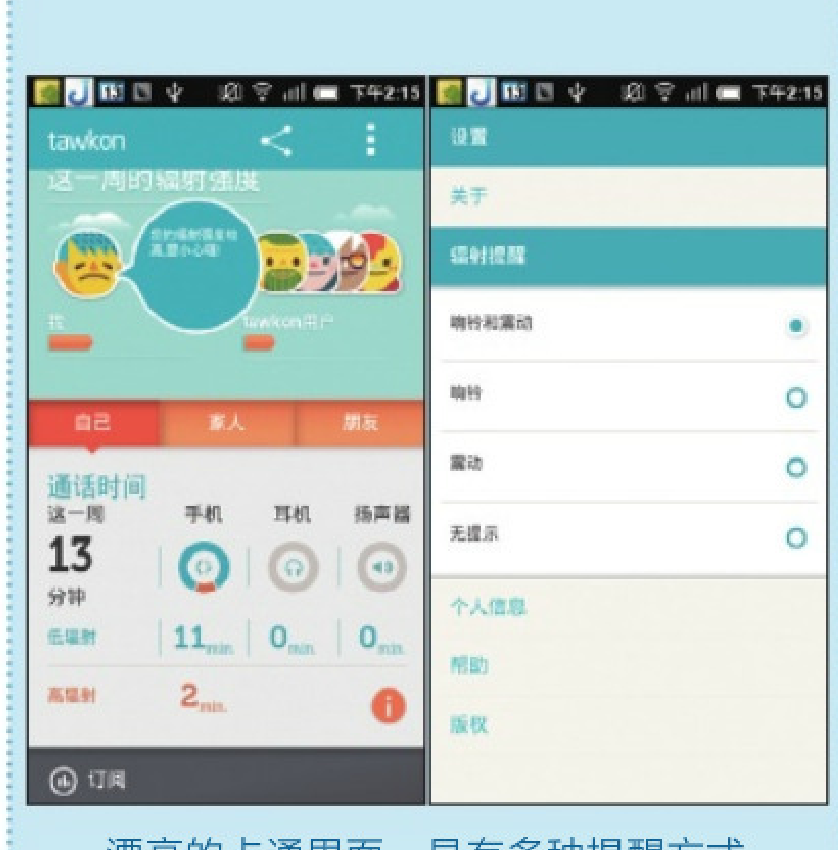
首次使用Mindjet时需要注册账号，登陆后在主界面会看到名为“Getting strated”的文档，里面存放了一些思维导图样例，而且软件很贴心地注明了操作步骤，帮助我们快速了解软件特点。各项编辑功能位于界面底部，点击其中一项后左侧的工具栏会随之改变，可以利用它们非常容易地建立分支、做标记、添加附件等。在编辑过程中可随时导出文件用蓝牙或短信等方式将灵感发送出去。

**点评：**适合新手的一款软件，花上几分钟就能制作完成。另外提醒大家首次使用时可以进入设置菜单，将同步功能调整为仅在WiFi网络下同步。



简单又好用，每个按钮的作用看图标就能猜到

## 直面手机辐射——Tawkon



漂亮的卡通界面，具有多种提醒方式



□大小：4.1MB □下载：http://126.am/tawkon

Tawkon是一家以色列创业公司的软件，号称可以检测出手机辐射并显示一段时间内“高辐射”和“低辐射”的状态。这款软件曾被App Store拒之门外，乔布斯给出的答复是“No interest”（不感兴趣）。

听起来神神秘秘，其实原理简单易懂，比如基站信号较弱时，手机会自动提高发射功率确保正常使用，此时如果拨打电话，Tawkon就会记录一次“高辐射”状态。美工设计方面非常漂亮，界面上会显示一周的通话与辐射程度记录，还可以向你的邮箱定期发送报表。高辐射时Tawkon会发出警告，提醒用户远离手机，如果你非常在意手机辐射，这将是一款非常有助于健康的应用。

**点评：**Tawkon无法精确检测出手机的辐射量，它只能根据手机状态猜测辐射量的高低，虽有一定理论依据但也不必过于当真，因为手机的发射功率都是在国家规定的安全范围内。Tawkon提醒人们注意手机使用健康，这一点值得肯定。

## 拆机之王——iFixit

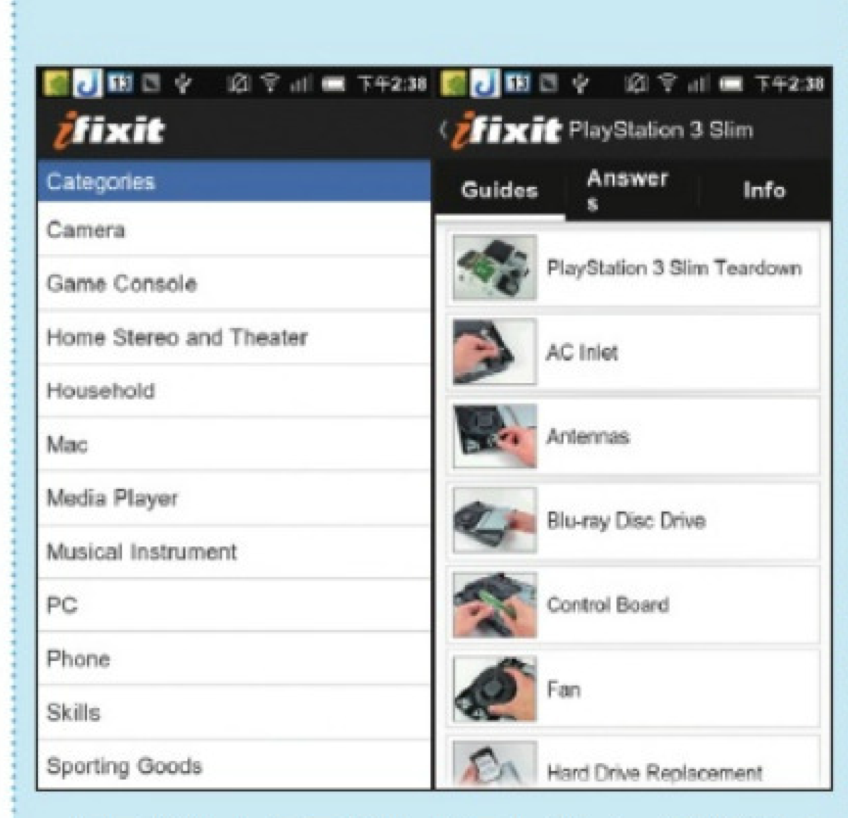


□大小：3.2MB □下载：http://126.am/ifixit

iFixit是一家数码产品维修教程网站，近年来由于第一时间发布了大量知名设备的拆机图从而逐渐被国内爱好者所熟知，很多产品所谓的成本价正是对照该网站的清晰大图一个一个地数芯片数量计算出来的。

在iFixit移动版中可以找到数百款手机的维修手册，还有大量主流笔记本电脑、台式机、单反相机的维修说明。客户端界面极为简单，其中只有文字链接且未提供搜索功能，只能根据分类慢慢寻找需要的内容。所有教程的图片及文字内容与官网完全相同，你可以一页页来回翻阅学习直到掌握要诀。

**点评：**如果你刚刚玩坏了笔记本并已过了保修期，不妨就可以寻找教程来自行解决一下，就算不能修好至少也能知道其内部结构。实际动手之后再多多查看相关资料，下次去维修店至少不会被奸商狠宰了……



仅提供英文版是软件的最大遗憾，希望以后会有中文版的同类应用出现

# 智珠在握
## ——选一台高性价比游戏本

■四川 蜀奇
北京 墨汁做寿

每年暑假到开学初的这段时间，通常都是笔记本电脑销售的一个小高峰。不过，消费者（特别是经验不足的学生朋友们）在电脑城选购笔记本电脑时，往往只会关注产品有多少功能，外观有没有损伤，简单试试开关机和软件没有问题后就会立马付款带回家。其实电脑中可能多少存在一些“暗病”，在日后使用中才慢慢显现出来，而且学生朋友们喜欢的游戏影音本由于配置复杂，功耗和发热量较高，更容易出现这些问题。

由于结构的紧密和设计的独特性，笔记本电脑在出现问题后再检查维修多有不便，所以最好在购买时就能进行一系列的测试（俗称“烤机”），以检验有没有质量问题存在。下面笔者就为大家介绍4种笔记本电脑的烤机方法，供大家选购电脑时作为参考。对于购买台式机和自行攒机的用户，这些拷机软件也非常实用，不过这两种机型都可以直接更换相关配件，比笔记本要方便得多。

## 一、电脑稳定性考验

对于一部电脑而言，最重要的当然是整体的稳定性，即在高负载的工作状态下能否保持稳定运行。用户只要使用一款免费工具软件——IntelBurn Test，即可测试笔记本电脑的稳定性。

1、安装IntelBurn Test软件，进入主界面后，首先将“Stress Level”一栏调整为“Maximum”，然后将“Times to run”设为5次以上（**图1**）。

2、单击“Start”按钮后即可进行测试。在测试过程中，用户可注意观察软件界面上的火焰动画，如果它不断跳动的话，就表示笔记本电脑没有出现死机问题，说明稳定性有保障。

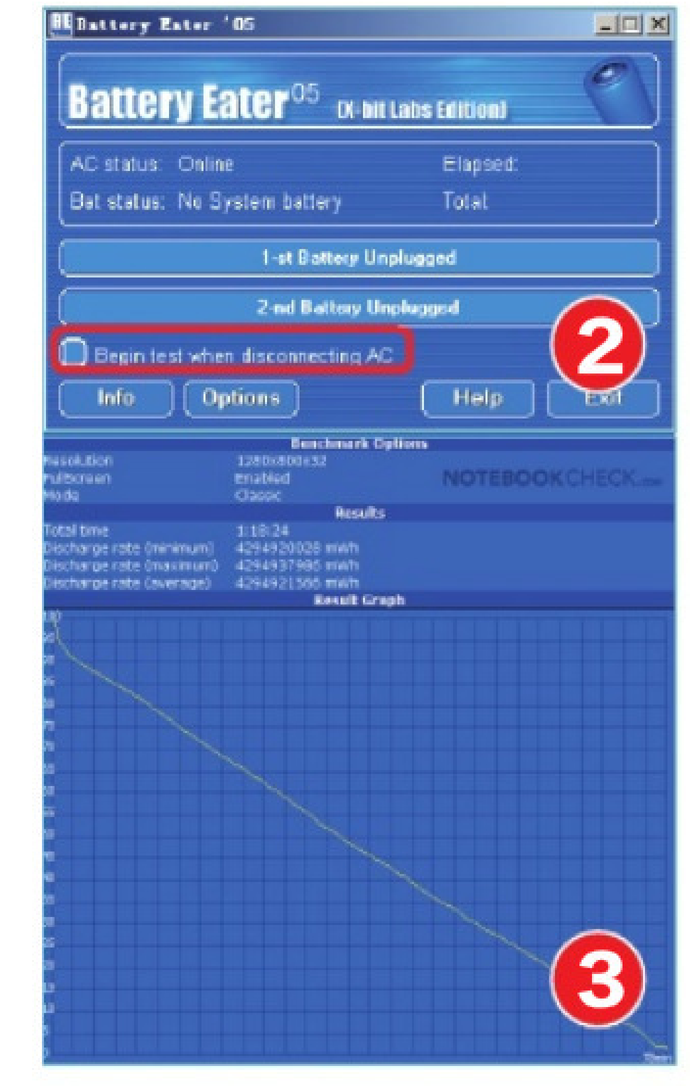
## 二、考验电池耐力

现在笔记本电脑厂商一般都声称自己的产品可连续使用超过3小时，但这些大都是理想情况和低负载工作时的表现，用户不妨在选购时使用Battery Eater软件（另一款电池续航时间测试软件Battery Mark无法支持目前常见的64位操作系统），测试电脑在处理器高负载的情况下可使用多长时间。

1、运行Battery Eater软件，勾选界面下方的“Begin test when disconnecting AC”选项，然后当电池达到100%电量时拔掉电源线（**图2**）。

2、接着程序会自动进行电池的耗电量测试，通过显示立体图像来让系统进入高负载状态。程序会一直运行，直至因电池的电量耗尽而关机停止。

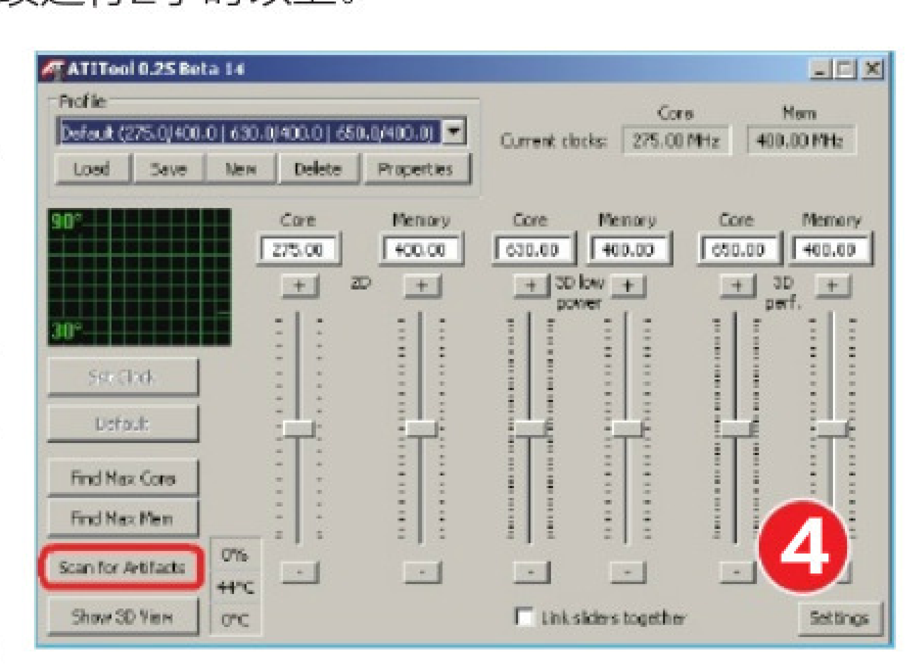
3、重新启动电脑后，Battery Eater软件会显示出电量测试的详细报告，除笔记本电脑的使用时间外，还能以图表显示电池耗电量消耗速度是否正常（**图3**）。



## 三、测试显示卡缺陷

很多中低端笔记本电脑都配备了独立显示卡，尽管提升了电脑的图形性能，但也带来了功耗/发热量过大和稳定性等问题。使显卡进入高负载状态，测试其表现，最简单的方法是使用ATITool软件。

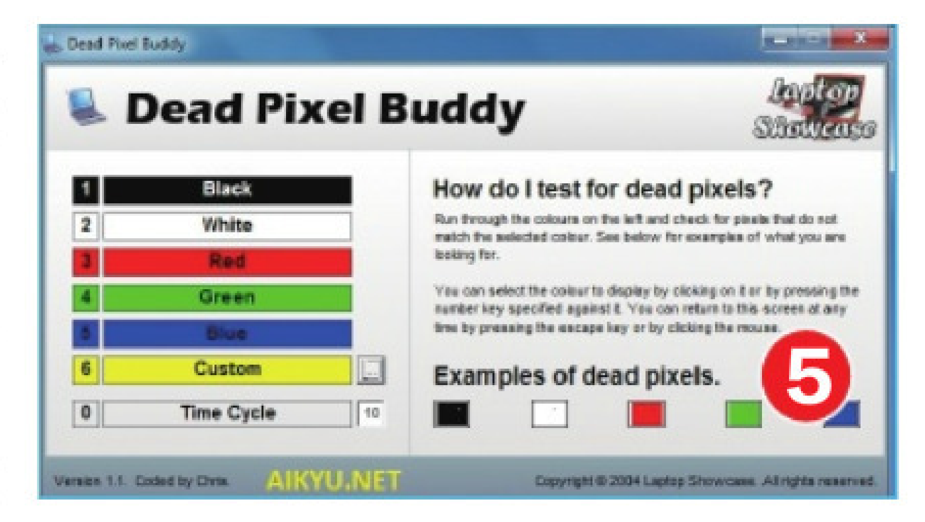
1、运行ATITool软件，在主界面的左下角单击“Scan for Artifacts”按钮后（图4），就会出现立体绘图测试画面。建议让它连续运行2小时以上。




2、在图形运行的过程中，ATITool软件会显示受测显卡的温度情况。如果出现温度过高，很可能是散热有问题。在测试期间未出现故障和警报，笔记本表面温度也正常，则代表显示卡没有问题。

## 四、测试液晶屏幕的亮点和坏点

笔记本电脑屏幕最容易出现的问题是有坏点或亮点，我们借助Dead Pixel Buddy软件，可以快速地将液晶屏画面变成指定颜色以便找到坏点或亮点。软件的使用操作十分简单，只要用鼠标点选某种颜色，如白色、黑色、红色（图5），整个液晶屏就会马上变成指定颜色，用户仔细观察后应该很快就找到亮点或坏点所在。




有了这些软件的帮助，我们就可放心挑选一些以前不敢出手的高配置或相对小品牌的高性价比笔记本电脑了。

高端配置游戏影音本曾经动辄装备16、17甚至18英寸屏幕，以配合主机部分的庞大体积，但今天，我们已经看到了14、13甚至11英寸的游戏影音笔记本，对它们的散热、续航没有信心吗？我们可以用软件来测试一下，再确定它们是否适用。那么市场中的轻便游戏影音本有哪些值得我们选择呢？

### 1.清华同方钢铁侠X46H/X46F

X46H是一款性价比很高的游戏本，14英寸规格和2.3kg的重量，使其完全可以随身携带，或放在膝盖上随时玩自己喜欢的游戏，其配置通吃所有DirectX 10游戏，一般的DirectX 11游戏也没问题，不过购买后最好增加2GB内存。钢铁侠最新的Ivy Bridge平台产品X46F采用了酷睿i7处理器和NVIDIA GeForce GT 650M显卡，性能进一步提升，但价格也提升了不少。

| 主要配置 | X46H-i2452519 | 清华同方钢铁侠 X46F-i3618101 |
|---|---|---|
| 参考价格（元） | 3999 | 5999 |
| 显示屏 | 14英寸 | 14英寸（分辨率1440×900） |
| 处理器 | 酷睿i5-2450M | 酷睿i7-3612QM |
| 内存 | 2GB DDR3 | 8GB DDR3 1333 |
| 硬盘 | 500GB 5400rpm | 1TB 5400rpm |
| 独立显卡 | GeForce GT 550M | GeForce GT 650M |
| 光驱 | DVD刻录机 | DVD刻录机 |
| 厚度 | 32mm | 32mm |
| 重量 | 2.3kg左右 | 2.4kg |
| 操作系统 | DOS | DOS |

### 2.神舟优雅A460P-i7R D2/神舟精盾K470P-i5 D4

神舟笔记本一向以高性价比著称，虽然和钢铁侠相比这一优势已不明显，但在4000元左右价位提供的这两款产品仍有吸引力，A460P-i7R D2采用4核8线程的酷睿i7处理器，与GeForce GT 540M显卡配合，办公性能出色，也有一定的3D游戏能力。精盾K470P-i5 D4则以酷睿i5处理器搭配性能更好的显卡，并拥有高达8GB的内存，更适合游戏玩家。

| 主要配置 | 神舟优雅 A460P-i7G D2 | 神舟精盾 K470P-i5 D4 |
|---|---|---|
| 参考价格（元） | 3999 | 4199 |
| 显示屏 | 14英寸 | 14英寸 |
| 处理器 | 酷睿i7-2670QM | 酷睿i5-2450M |
| 内存 | 4GB DDR3 1333 | 8GB DDR3 1333 |
| 硬盘 | 500GB | 500GB 5400rpm |
| 独立显卡 | GeForce GT 540M | Radeon HD 6770M |
| 光驱 | DVD刻录机 | DVD刻录机 |
| 厚度 | 33.6mm | 40.6mm |
| 重量 | 2.2kg | 2.3kg |
| 操作系统 | 无 | 无 |

### 3.Terrans Force X11 5

Terrans Force是一个专注于高性能笔记本的品牌，它推出的11英寸游戏本（图6）价格比戴尔的Alienware M11x要便宜不少，对尺寸重量很敏感的玩家可以考虑。当然其较高的配置和全面的功能，也造成了厚度相对较大，1.8kg的重量更是超过了很多13英寸笔记本。




| 主要配置 | Terrans Force X11 5 |
|---|---|
| 参考价格（元） | 6000 |
| 显示屏 | 11英寸（1366×768） |
| 处理器 | 酷睿i5-2520M |
| 内存 | 4GB DDR3 1600 |
| 硬盘 | 320GB 5400rpm |
| 独立显卡 | GeForce GT 650M |
| 光驱 | 无 |
| 厚度 | 37.1mm |
| 重量 | 1.8kg左右 |
| 操作系统 | 64位Windows 7家庭高级版 |

## 头牌新闻

### 微软举行产品发布会，推出新一代Office

■本刊记者 世界

北京时间7月17日，微软在旧金山召开发布会推出新一代Office产品。微软公司首席执行官史蒂夫·鲍尔默在会上介绍了有关新一代Microsoft Office的客户预览版的细节。新版Office采用了更多的人性化设计，完美支持各类基于Windows的设备，能够使用触控、手写笔、鼠标或键盘进行操作。新版Office在支持社交网络的同时，提供包括阅读、笔记、会议和沟通等内容在内的现代应用场景，并可通过最新的云服务模式交付给用户。鲍尔默表示："微软迈出了坚实的一步。新一代Office将同时为消费者和企业客户提供无可比拟的生产力和灵活性。这种云服务在与Windows 8结合使用时，将全面焕发活力。"



微软公司CEO史蒂夫·鲍尔默介绍新一代Office

有关新一代产品的系列构成的定价方案将在今年秋季公布，不过在此次发布会上鲍尔默率先向与会者透露了新产品的一些细节。用户将有3种订阅套餐可供选择，它们分别是Office 365家庭高级版、Office 365小型企业高级版以及Office 365 ProPlus（专业增强版）。发售时，每款新订阅产品将包含新的2013版Office应用程序——Word、Excel、PowerPoint、OneNote、Outlook、Publisher和Access。此外，用户将获得未来版本升级的权限以及每个产品最多在5台PC或Mac机或移动设备上使用的权限。

## 硬件店

### 三星联通联合推出顶级商务手机"大器Ⅱ"




7月19日，三星在北京推出曾于2010年上市的"大器"B7732手机的全新升级产品——"大器Ⅱ"B9120。这是中国联通和三星电子合力推出的一部面向高端商务人士的双网双待手机，它具备高端配置和强劲功能，满足3G时代高端政商用户对高速移动互联网的需求。它在配置内外双3.3英寸Super AMOLED屏幕的前提下降低了手机厚度，拥有独特的内外双高清触摸屏加键盘的设计。它采用主流Android 2.3操作系统，未来可升级至Android 4.0，带有前后500万和130万像素的双摄像头、搭载1.2GHz双核处理器，支持WCDMA/GSM双网双待。用户可在中国联通各地主要营业厅购买到这款产品。

### 惠普EliteBook P系列商务新品上市

7月份，惠普EliteBook P系列高端商务笔记本上市。此系列采用铝镁合金的全金属外壳，通过HP DuraFinish超耐磨涂层处理，通过美国军标测试MIL-STD-810G，可经受震动、跌落、冲击等多种极端条件下的考验。惠普3D硬盘保护系统可自动识别处于震动、移动、跌落状态时的硬盘，进行智能化的数据保护。HP EliteBook P系列HP BB09超长寿命笔记本电池能使续航时间达到36小时。通过智能优化，系列产品的启动速度提高了40%，关机所需时间缩短了30%。


HP EliteBook 2170p

### 2012 HTC"魅丽拍摄 悦动音效"大篷车体验之旅启动

HTC于7月上旬宣布启动2012 HTC"魅丽拍摄、悦动音效"大篷车体验之旅。HTC中国区总裁任伟光出席了启动仪式，并为历时5个月的体验之旅活动进行剪彩。此次活动包括HTC One系列和新渴望系列全线产品及丰富配件，活动通过东西两条路线，在全国40座城市与消费者进行零距离亲密互动。7月将率先到达哈尔滨等城市，具体行程与最新动态将在HTC官方微博上公布。



HTC中国区总裁任伟光现场致辞

### 1099元智器K7正式上市

7月上旬，智器旗下最新款7英寸双核平板K7正式上市。这款新品机身轻巧便携，7英寸全视角IPS高清显示



屏搭配钢化玻璃面板电容式多点触摸屏使其可视范围更宽广，操作触控也更灵敏流畅。智器K7采用1GHz美国德仪（TI）OMAP4430双核处理器，集成PowerVR SGX540图形处理器，带有1GB LPDDR2内存和8GB eMMC闪存，使用谷歌Android 4.0.4操作系统，预装智器PDF阅读软件。另外还集成多种实用功能，售价仅为1099元。

## 5英寸商旅智能机天语“蜂PAD”上市

7月上旬，天语首款5英寸大屏双卡双待智能手机“蜂PAD”天语W710正式亮相。它拥有天语智能手机产品中最宽广的5英寸屏幕，1GHz处理器以及2150毫安时电池，搭配512MB内存，内置4GB ROM，并且支持最大32GB存储卡，同时配备了后置500万像素自动对焦镜头及30万像素前置摄像头，并搭配闪光灯，售价为1999元。

## 罗技推出K400无线触摸板键盘



7月份，罗技K400无线触摸板键盘正式上市。它带有3.5英寸触摸板，采用2.4GHz无线技术和罗技Unifying优联技术，无线传播覆盖范围可达10米，最多可连接6个可兼容无线产品。这款键盘外观设计大方，整体扁平的简约设计方便垂直存放。此外它还拥有光滑、低剖面的按键，手感舒适，其静音设计使用户在深夜或办公时不会受键盘敲击声的干扰。

# 软件圈

## 有道词典首发Android Pad版



伴随着Google首台平板电脑Nexus 7的发布，有道词典立即跟进推出了Android Pad 1.0版本，成为Android Pad上国内首个翻译服务类应用。与此同时，有道词典Android手机版同步升级至3.1版本。Android版有道词典具有词典、百科和翻译三大经典功能，并且支持中、英、日、韩、法等多语种查词及全文翻译功能。用户除了能享受到丰富的网络释义和海量例句等翻译服务之外，在离线环境下还可以使用包含10万常用词汇的中英文本地词库。

## 火狐移动操作系统获全球众多厂商支持

7月初，Mozilla确认火狐移动操作系统将会继续使用“Firefox”品牌，全面基于开放网络标准来打造智能手机，所有的设备功能都将通过HTML5应用来实现。德国电信Deutsche Telekom、美国电信运营商Sprint等全球多家运营商先后宣布支持火狐移动操作系统。此外，设备制造商TCL通讯技术和ZTE中兴也宣布它们将会生产首批搭载全新火狐移动操作系统的设备，并预计于2013年初率先在巴西市场伴随西班牙电信的商业品牌Vivo发布。




## 国内App收入90%来自海外，中国区市场有待挖掘

7月份，美国知名移动数据监测机构App Annie在“移动互联网创新大会”上公布了在中国iOS收入排名前10位的发行商。据统计，中国区十大发行商总收入的90%来自海外。中国区App下载量虽然排名全球第2，但收入只排到全球第8。中国区平均下载量收入是美国用户的十分之一，甚至只有越南的一半。在iOS收入排名前10位的发行商中，中国区贡献的收入仅有1.53%。业界分析师认为，这是苹果商店的销售模式制约了中国市场的发展，如果不能以灵活多样的方式在中国展开营销，那么中国市场的潜力将很难被发掘出来。

## 微软计划2014年终止Windows XP服务




7月初，微软中国表示将从2014年4月8日起，停止为Windows XP用户提供热修复、产品更新以及安全补丁等服务，一同被宣告进入终结倒计时的还有Office 2003。实际上，微软结束XP的计划早已启动。微软从2008年就已经终止了Windows XP的零售。微软中国表示，Windows XP和Office 2003的服务终止后，相关用户可能面临安全风险，建议用户早日将系统更新至Windows 7和Office 2010。

# 网络帮

## IT巨头纷纷裁员“瘦身”弥补巨额亏损

7月中旬，诺基亚中国确认已经开始其在中国销售大区的整合工作，原有的东西南北四个销售大区已缩减合并成南北两区。而微软公司也于同期传出进行部分人员裁减的消息。此前在今年5月，全球最大的PC公司惠普宣布全球范围内削减2.7万员工。此外RIM、松下、索尼等IT企业也在今年不同时期前后宣布了裁员计划。专家分析，IT巨头纷纷裁员与全球经济持续不景气，企业面临巨额亏损，人力资源成本持续飙升等因素不无关系。

晶合快评

# 山寨了全世界，我们又能向何处去

■晶合实验室 魔之左手

7月6日至7日，全国科技创新大会在北京举行，与会的国家领导人又一次强调了提高自主创新能力，并指出在2020年……进入创新型国家行列。作为本刊的硬件小编，左手在看到这篇新闻后，不禁联想了一下我们的Intel、我们的贝尔、我们的IBM、我们的谷歌，哪怕是我们的微软三星苹果和索尼，结果是……完全没影儿的事。

等看到央视节目中所谓自主创新的典型案例后，小编的心情就从失望变成了近乎绝望，那“易步”智能平衡车，怎么看都是segway的小轮彩壳版而已，至于央视的编辑居然不认识segway倒不是什么问题，因为他们还曾深信查干湖的湖底温度是零下4℃呢。零下4℃还能活蹦乱跳，吃得肥肥大大的鱼，恐怕都是外星种吧，怎么还能打上来吃掉呢？卖给NASA是不是更合适？如果“易步”这种东西都算是自主创新的话，某些芯片使用新颖的打磨制造方式也就不足为奇了。






被认为是自主创新典范的“易步”，也不比江浙小厂的山寨segway高明

作为后发国家，学习和仿造是我们发展必经的过程，而在智慧勤劳的中国人民手中，无数的高仿产品确实让我们从国防领域到消费IT，从大型工业机床到衣帽鞋袜，都感受到了巨大的进步。但是当我们拥有了XX盾军舰、隐形飞机、数字化坦克，当国产手机秀外慧中而又价格低廉、国产龙门吊拉起英国航母组件时，我们却发现，在我们将这些产品做得越来越精细、价格越来越诱人后，却没有能力探索出新的发展方向。在军迷和电脑迷的圈子里，我们经常开的玩笑就是，美国可不能衰落啊，如果真的衰落了，中国都不知道该做些什么了。

其实在很多方面，我们培养创新能力的决心是非常大的，例如在目前底子稍厚的情况下，我们对新能源开发、动漫产业、芯片设计、软件开发等方面的投入都可谓是不惜血本的，希望在这些朝阳产业中培养自己的创新型企业，但至少在小编的了解范围内，这些产业却没有摆脱技术模仿、成本取胜的老路，甚至出现大量滥竽充数的项目骗取国家资助，就连增加经验这一点都达不到。




很乖又很愤，很懒又很勤，最喜欢樱桃的魔之左手

就在本期杂志截稿前一个月，在2020年将成为我们国家创新骨干的孩子们来了决定命运的两天（高考）。当这些满脑子被迫塞进课本中贫瘠内容的孩子，要先经过标准答案的梳理，才能打开自己的求学之门时，脑袋中的大部分奇思怪想都被过滤到了我们伟大的大学教育制度之外。尽管素质教育已经喊了不少年，但真正面临高考这样的硬指标，却没有什么学校和老师敢于冒险，甚至因此产生了惰性。小编自己在大学读书时曾问老师“为什么吝啬鬼要叫自己的女儿小妈妈？”得到的答复是：“这个我回去查一查。”而近期一位小朋友告诉我，我得到的答案还是客气的，他们老师会直接说：“又不考，你知道这个干什么？”并骂他不务正业。

2016年，这些已被固化的头脑就将要被投入到所谓的创新发展中去，而2020年，这批人中间最聪明的头脑会顶着博士帽成为创新的中坚力量，但他们被无数次清理的头脑，加上重利式的科研和教学污染，恐怕早就变成了只能读懂数据和资金的计算器，至于创新能力？小编对此不抱任何希望。

更要命的是与此同时，缺乏远见的厂商也在忙不迭地扼杀着一些偶然跳跃的创新火花。在三星Galaxy Note卖得火热时，是否还有人记得酷派的5英寸手机？作为当年非常少见的5英寸屏幕手机，酷派并未将其看作未来手机发展方向的一个重要标志，只想赶紧推出市场，在智能手机的乱战中分一杯羹，中规中矩的外形，毫无优化的应用，乏善可陈的宣传方式，最终让这款产品消失在时间的河流中，甚至没有激起一丝浪花。

我们创新的能力到底在哪里？我想并不在中央设定的标杆和节点上，它更应该在小学生的游戏中，在中学生喧闹的操场和丰富的藏书中，在大学的自主实验室中，在科研设计人员没有节点与效益指标的日程中。如果有一天我们能做到这些，才能够真的去谈论创新吧。P

漫画作者：suns

# 盛大网络《九阴真经》极乐谷、锦衣卫门派选择指南







俗话说：“男怕入错行，女怕嫁错郎。”那么在《九阴真经》中应该加入哪个门派，成为谁的弟子比较好呢？

## 极乐谷门派简介

**门派阵营：**邪派

**门派定位：**近战/远程

**门派武器：**双刺/刀剑/拳脚

**武学特色：**强控制、高输出、释放毒药

**门派武学：**腐骨掌、追风刀法、天绝地灭刺

**副本定位：**伤害输出者、控制者

**PK定位：**控制、封技、高伤害

## 门派武学

### 腐骨掌

腐骨掌是最为猥琐的套路之一，各种毒药和控制的释放让对手很头疼，但它是靠时机的套路，由于本身的脆皮，一场战斗中并没有很多时间让你来抓住对方的失误，你的毒圈也很难击中敌人，所以并不推荐新手使用掌法来PK，相反，在禁地中的作用却很大，不错的群攻技能使得掌法很适合禁地的发挥。不过要是在混乱的群战中，掌法所能发挥出的威力便是巨大的。

**毒手尊掌：**作为增强中毒效果的技能来使用，因为本身的伤害较低，所以要注意蓝量的消耗。

**血凝七步：**其实更多的时候，血凝七步会作为进攻招而不是防守招，在堆叠了不少蚀心的状态下可以使用血凝进行起手攻击，附加的减速效果非常适合追杀。

**凿骨捣髓：**虚招破防，并未敌人施加一个捣髓效果，烧蓝的同时，如果对面发起攻击，则会根据耗蓝来造成伤害。虽然这有“小封技”的作用，但是并不建议在破防之后马上就开始攻击，依然是因为自身的脆皮，被人反控之后非常可怕。

**腐骨蚀心：**架招的DoT伤害，需要经常招架以叠加和刷新，当然不可能有人这么傻每次都是硬砍你，需要看人的行动而定。

**毒泷恶雾：**比较强力的群攻中毒，在副本中很好用，也是快速上毒的方法。

**钻心刺骨：**禁地的核心技能，在圈内的敌人将受到不少的DOT伤害。

**揣骨听声：**这是掌握时机的一个技能，特别是面对喜欢飞来飞去的门派时，脚下现有自己的毒圈，然后对面敢飞起就一掌拍下来掉到毒圈里，然后随你怎么折腾。

### 追风刀

这是我十分推荐的PK套路，非常多的封技让所有门派恶心，总共7个技能，有4个都是封招。但是需要注意的，刀法是讲究连贯性的，配合雁行的贴身后，观察对面的使用什么应对方式非常重要，比如对面招架，就马上破防封招，然后接连招；不放，就龙卷风云封招然后接连招，随机应变是刀法制胜的关键。

**力劈华山：**20米的射程很远，而且只有1.5秒CD，配合震伤消耗血量很不错。

**快刀乱麻：**非常不错的突进技能，伤害不俗，在封招成功后，尽量多使用快刀乱麻，伤害很可观。

**龙卷风云：**刀法的起手技能之一，8米算是个中程的距离，还是那句话，要看清对面的动作和意图，最好在对面即将向你突进的时候使用，或者对面即将逃跑时使用，另外要注意，这是一招群攻，在群战的时候群体封技十分变态。

**一刀两断：**起手技之二，近身后如果发现招架，马上破防，需要手快。

流星赶月：架招加刚性伤害，没什么多说的。

**八方风雨：**群攻大招，可以和龙卷风云配合使用，双封招的变态谁用谁知道。

**浮光掠影：**并不建议作为起手使用，在敌方没有任何动作的时候，你的一下跳起动作十分危险，毕竟禁空和抓空的手段太多了，把你抓先来，说不定一轮就被秒。

### 天绝地灭刺

双刺并不打算推荐给大家，我觉得这更像是一种消耗流的打法，在没有怒气大招和玄毒的时候伤害很低，也可能这种打法不适合我，总觉得双刺的使用需要速战速决，但是又不能放弃对对方的消耗，这就需要你在其中进行取舍，是主消耗还主爆发。主爆发很简单，上去拼命，靠着大招和玄毒的加成猛揍不止；消耗则是要靠轻功配合技能以及自身不错的吸血效果进行一轮轮磨血，最

后再开大招击杀，非常非常考验操作。

**九幽阴风：**其实是非常不错的的气招， 5层每秒0.2%的掉蓝，增加30%的移动速度，当2内修到15层以上，吃个包子，你就可以完全无视掉蓝，可以常开。

**玄毒催木：**有着很不错的伤害加成，但是不建议经常开着，如果你不是走爆发流的话，尽量留到最后再开。

**恶鬼争食：**让对面持续掉血的技能，可以当做消耗技之一。

**毒蛇吐信：**这算是主要的伤害输出了，在玄毒的作用下可以造成不小的伤害。

**阴魂出窍：**也可作为消耗手段之一。

**修罗腐骨：**注意，虚招才是双刺的关键技能，虽然有不错的加速气招，但是双刺基本没什么控制手段，这就要求你对敌人的消耗一定要快速，并且让他们无法追上你，虚招破防禁轻功的技能就满足了这一点。

**瘟神肆溢：**强力大招，开启后提升100%的刺法威力，并且拥有相当变态的吸血效果，是和人拼命的保障。

**恶蛊攒心：**招架吸血，也是消耗的保证手段。

## 锦衣卫

**门派阵营：**邪派

**门派定位：**近战/远程

**门派武器：**刀剑/拳脚

**武学特色：**强控制、高输出，阴险毒辣

**门派武学：**失魂刀法、鹰爪拳、追魂爪

**副本定位：**伤害输出者、控制者

**PK定位：**控制、流血、高伤害

## 门派武学

### 追魂爪

追魂爪套路是锦衣卫标准战斗方式，此技能被绝大多数玩家应用在PK方面，同时在副本中，锦衣卫玩家也可通过鬼爪探幽来讲散落在外的敌人抓到一起，并配合君子堂、峨眉、武当等群攻门派使用血雨腥风AOE快速解决小怪。另外值得一提的是该套路的伤害并不取决于主武器，而在于锁链武器的伤害，因此在购买武器时要多多注意。最后要说的是该套路在PK时需要离敌人一定距离，因此如何放好风筝，阻止对方近身，是每个使用追魂爪套路玩家的必须要练习的。

**铁劲钢拳：**可以给对手附加状态，使其受到鬼爪探幽的伤害提高。

**魅影惊鸿：**破招后可提升自己全部铁爪攻击伤害。

**白骨摄魄：**实用的定身技能，当敌人欺近后，可以通过此技能将敌人定身，无法移动。

**鬼附魂缠：**每次成功架招可以给敌人附加厉鬼欺身状态，当架招五次时实用铁劲钢拳可将敌人击退。

**鬼爪探幽：**远程抓人技能，锦衣卫爪套路PK必备技能之一。

**血雨腥风：**小型风车，快速对其造成8次打击，配合鬼爪探幽实用，效果绝佳。

**大漠孤魂：**追魂爪怒气技能，如果对方未架招，还可将其击退。

### 失魂刀法

刀法技能使用的人并不多，这主要跟刀法技能应用起来有一定难度有关，而且刀法技能对破招，击倒等情况的把控性要求极高，因此少有玩家能做到以上几点。同时由于该套路放弃了锦衣卫最大的特色鬼爪探幽，因此在控制性上比追魂爪套路降低了不少，但若是能灵活使用魂飞魄散、千魂弄巧、魂归涅槃等技能，则短时爆发伤害比追魂爪高出不少。此套路适合有一定基础的锦衣卫玩家使用。

**魂兮何去：**可以将敌人身上的刀伤撕裂，造成流血效果。

**魂飞魄散：**常用技能之一，可间隔一定距离，如果对方没有架招，身上存在刀伤则可直接将其击倒在地。

**魂归涅槃：**比较实用的技能，附带冲锋与刀伤效果。

**魂牵梦萦：**破招技能，同时附带刀伤效果。

**借尸还魂：**刀法架招技能，每次架招时都可以给敌人附带一定时间的持续伤害。

**九转离魂：**刀法怒气技能，若对方身上存在刀伤，则会造成更大伤害。

**千魂弄巧：**常用技能之一，可以添加伤口或造成伤口撕裂效果，一般作为起手或补充伤口技能使用。

### 鹰爪拳

拳法技能在锦衣卫套路中算是最适合于闯禁地或踢馆的，但与追魂爪的全面性或失魂刀法的短时爆发相比，该套路的伤害确实并不起眼，因此也就少有人使用这套拳法游戏了。不过值得欣慰的是，该套路对于内功的加成相当高，而且啄目争珠气招的吸血效果着实不低，在一定程度上可以减缓战斗减员，因此越来越多的锦衣卫在副本时会使用该套路进行辅助性输出。

**鹰击长空：**不是很常用的拳法技能，而且吸血效果较为一般。

**鹰扬万里：**附带冲锋的拳法，可以快速接近对手，同时附带一定吸血效果。

**啄目争珠：**拳法气招，使用后可以造成敌人持续掉血或减速，同时也在一定程度上限制了敌人使用轻功。另外在此状态下击中敌人会让同队所有玩家在对其造成伤害时可吸取一定气血。

**大鹏展翼：**击倒并降低敌人移动速度的技能，回气时间2秒，也是常用技能之一。

**金鸡抖翎：**拳法架招技能，架招成功可以提升20%拳法伤害以及自身20%移动速度。

**神鹰九夺：**拳法怒气技能，其本身伤害并不高，但附加的内功及臂力伤害却不小。

**鹰翔霆击：**此技能在空中施展可以击退敌人，但是面对各门派都有击落技能，因此实用性不高。

**鹰扬虎噬：**如果敌人倒地后，可追加此技能。或使用本技能冲锋迫近敌手。P



搜狐畅游



# 变废为宝赚大钱
# 《桃园》：发家致富靠宠物

在不读条的回合制网游《桃园》里，宠物宝宝有着极高的地位。它们不仅是玩家最给力、最贴心的战斗伙伴，也是一棵“摇钱树”，给不少人带来了巨大收益。笔者身边的许多朋友都是靠宠物发家致富。

## 材料宠物：培养宠物的必需品

看到这里，有人或许会质疑：“你这是站着说话不腰疼！《桃园》里的极品宠物有那么好捕捉吗？捉不到极品宠物，你拿什么卖钱？难道指望那些资质连2000都不到的垃圾宠物？靠宠物挣钱，说得简单！”

这位朋友你误会了。我并没有建议大家去捕捉极品宠物卖钱，因为出极品宠的几率确实比较低。我的目标是你口中的那些“垃圾宠”，也许它们的资质数据不高，但其中不乏值得培养的“潜力股”。一旦培养得当，“垃圾宠”就有可能变废为宝，成为价值不菲的材料宠。

在《桃园》里，要想打造出一个成型的极品宠物，除了天生的极品资质外，后天的养成也非常重要。后天的养成分为两条线路：技能合成与资质合成。这两条线路相辅相成，缺一不可。而材料宠物在其中的作用极其巨大。

## 材料宠物之技能篇

技能合成是玩家打造多技能极品宠物的途径之一。另一个途径是用技能书砸出多技能宠物，但此方法消费太高，非普通人能承受。因此，用材料宝宝对目标宠物进行技能合成，是大众玩家的首选，这也为我们提供了赚钱的机会。

首先，我们得选一个悟性较高的宠物，最好在80以上，最低不能低于70。至于如何获取，你可以带上符篆去野外捕捉，也可以在拍卖行淘便宜货。由于我们只注重悟性，没有其他要求，所以应该会有许多物廉价美的高悟性宠物。

接下来，我们带高悟性宠物去修行，速度将其练到20级，就可以作为合成材料出售了。由于悟性较高，宠物20级后有可能悟出2-3个技能，悟出4技能也不奇怪。此时，原本一文不值的“垃圾宠”身价倍增，足以让你大赚一笔；因为土豪们喜欢用这样的材料宠给自己的宠物开技能格子。

当然，也不排除你人品奇差，宠物到20级只悟出了1个垃圾技能，以致于无人问津。为了避免这种情况，我们应该选择带有热门技能的宠物。比如，游戏初期或新区的热门技能主要有两个：连击和吸血。这时我们就应该着重培养带有此技能的宠物。随着游戏的深入，连击和吸血已经满足不了广大玩家，这时我们必须拓展业务，将带有“坚不可摧、九牛二虎、原始兽性、动如脱兔、蛮力、铁壁、刚强”等副本、PK绝技的宠物纳入培养范畴。只要材料宠在20级时能领悟其中一个技能，我们就赚钱了。

## 材料宠物之资质篇

资质合成是绝大多数玩家培养宠物时的必经之路。许多具有培养价值的极品宠物胚子，它的属性条都会留有一定空间，等待我们将其填满。如何才能填满宠物的资质属性条，使其属性最大化呢？只有进行资质合成。

每次合成后，主宠的资质有可能提高，也有可能下降。主宠资质提高的上限，是根据材料宠的相应属性条决定。作为一只材料宠，资质数据高与低都无所谓，关键是属性条一定得满。只有满属性条的材料宠，才能在合成时将主宠的目标属性上限最大化。

于是，我们又有了一条发财的路子：培养满属性条的材料宠。拍卖行有许多初始资质较低，但是属性条满的宠物，价格也非常公道。建议大家优先购买满耐或满武的宠物进行培养，因为这两种材料宠比较热门一些。如果你愿意花钱，也可以去野外进行捕捉。宠物到手后，带着它修炼到30级，就可以作为材料宠出售了。

## 综述

出售材料宠，绝对是一条不错的赚钱途径。只要你有耐心，有恒心，并且有着敏锐的商机，你就可以依靠这些看似“垃圾”的宠物赚大钱。

末了，简单给大家介绍一下练宠物的路子：职业环、帮会任务、快递等每天的日常任务，30级以后的势力环任务（越到后面经验越多），替天行道活动等等，都是相当效率的练宠方式。



极品宠物养成中



带有坚不可摧的材料宠很值钱



瞧，满武资质的材料宠



宠物专用的经验团子

# 多益网络




# 穿越千年 梦回三国
## 《梦想世界》"千里走单骑"副本攻略

关羽关云长勇武双全，尤其是"过五关，斩六将"，关羽连过曹操五个关卡，斩了六员大将才摆脱曹操投奔刘备。"千里走单骑"便是《梦想世界》中展现三国名将关羽一生中最著名经历"千里送嫂，过五关斩六将"辉煌副本。

《梦想世界》副本之"千里走单骑"属于中等难度副本，需要全队玩家等级≥60级才能挑战。副本分为普通难度（60级）、精英难度（80级）。副本中五关六将各具特色，需要玩家相互默契配合才能拥有获胜的把握。玩家还可以在副本中领略到关武帝那霸气而又绚丽的绝世杀招——"倾城之恋"。

### 副本简介

获知兄长身处袁绍处，一生重情重义的关武帝开始了千里送嫂，寻找兄长的艰难历程。60级副本，让你陪着关武帝一起过五关斩六将，再现那金戈铁马的热血年代。

**任务NPC：**夜幕镇，穿行者

**进入条件：**组满5人队伍，全员等级≥60级

**队伍配置：**保证输出的战士、法师外，需配置一名医生

**流程一览：**

1.许昌城别操退匪
2.东岭关上斩孔秀
3.洛阳城下诛二将
4.汜水关中灭卞喜
5.荥阳城外杀王植
6.黄河渡口破秦琪

### 详细流程

**第一关：许昌城别操退匪**

作为任务的开始，第一关"击退山贼"非常简单，稍微有实力的玩家用群攻就可以通关，普通与精英难度都可以用群攻招式通关，这一关无需过多介绍。需要注意的是，战斗结束后，关武帝寻庄休息路遇胡华，与胡华交谈中触发的家书任务，这个任务在后续关卡中会起到点睛的作用，可以让玩家减少一场战斗，节约副本时间。

**第二关：东岭关上斩孔秀**

这关要点在于优先击杀第一个出手的士兵，因为它的物理攻击暴击很高，还会高级神佑，除了法师之外，其他玩家被攻击，挂掉的可能性非常大，所以战斗开始后，大家必须集中最强大的火力攻击这个小怪，然后再逐个将小怪灭掉，最后才打主怪。

**第三关：洛阳城下诛二将**

这一关大家必须注意的是连续作战两次，且中间无法自动恢复。第一场战斗从打小怪开始，逐个把小怪消灭，就可以开始使用药物恢复了，不用恢复满，恢复差不多就行，等到关羽出手，关羽会使用"倾城之恋"秒杀主怪。第二关大家先攻击主怪，主要是韩福会复活小怪，而本场战斗中固定是有两个小怪尸体保留给韩福复活的。

**第四关：汜水关中灭卞喜**

这一关连续打三次。第一次刀斧手，抗物理，法师可发挥大作用，此关打快点就行，恢复不用担心;第二次伏击手，怪物怕物理、抗法术，战士用普通招打的比较多，也无太多危险。但是为了给后面的战卞喜做好准备，需要留下一个小怪方便队伍成员恢复气血.在第一与第二次战斗中普通难度（60级）需要注意的是怪物中颜色不同的一个怪，需要优先击杀，因为它的攻击很高，玩家很容易被击杀。精英难度中特殊怪没做特殊显示，需要玩家自己摸索。第三次，出"魂之晶碎片"的关键，普通难度一般是出1个魂之晶碎片，精英难度则出2个。

这关主要还是优先攻击主，主要是我们有关武帝绚丽的"倾城之恋"。而在精英难度中，关羽杀了卞喜以后，小怪会狂暴，玩家需要小心小怪狂暴后的高攻击。

**第五关：荥阳城外杀王植**

这一关在战王植前有个分支任务，属于双选性任务。胡班与城门守卫这两个NPC指向任务不同，与胡班交谈是延续了第一关胡父家书的任务，可以把家书给胡班，直接跳过战斗。点城门守卫这个NPC则是进入战斗。如果想节省副本时间便选择胡班交家书任务。如果想要经验、奖励可以选择点守城兵进入战斗。这一关王植会招小怪，而且和小怪的生命是共享的，同时小怪会自动逃跑。所以从战斗开始，大家集中攻击主怪就可以。

**第六关：黄河渡口破秦琪**

秦琪是"千里走单骑"副本中最后的Boss，一般来说也是最难的战斗。这一关建议战士或者法师一人带群攻宝宝，因为这里的怪物是按顺序去血的，每次普通难度（60级）有三个怪才能打出血，而精英难度（80级）只有2个怪才能打出伤害。所以这里要考验队伍的配合，负责群攻的玩家对每个不同的怪物群攻，一旦知道哪个怪能去血后，就全力把它给杀掉。接下来也是按这种方法过关的。

### 副本奖励

大家一路风霜雪雨，陪同关武帝一起走完血雨腥风的寻兄之路，待任务完成，丰厚的奖励自然少不了。除了可以获得经验、抵用金和修炼值外，还可以获得魂之晶碎片、坐骑羽毛和碎片，以及武圣霸气副本勋章。

看完上述惊险刺激的闯关过程，想必你会有些许收获，但是把抽象的文字性攻略转化成实战经验，还需要你亲自去体验哦！相信只要大家在游戏中，不断去摸索和实战PK，定能总结出属于自己别具一格的经验套路。P



关羽绝招倾城之恋

完美世界



# 战斗不息
# 《诛仙2》各种锻炼战斗技巧与团队配合的副本搜罗

生命不止，战斗不息！《诛仙2》中吸引人的绝不止天界的开红厮杀，也绝不仅是每日常规的升级任务——虐人虐累了，打怪打乏了，各有特色的绚丽副本必然让你大呼过瘾！从娱乐至上的梦境河阳，到步步凶险的凌霄城；从欢乐酱油的焚香副本，到奖励丰厚的天帝宝库；还有最体现个人能力的神武镇元塔、考验装备细节以及团队默契的鸿蒙试炼，只有你想不到的新鲜副本，就没有荒芜虚度的无聊时光！

走近《诛仙》式特色副本，看似平常副本其实都暗藏玄机，从普通文艺到杰出终极，战斗技巧和团队配合在副本中无处不在，如影随形！

《诛仙》之普通副本：焚香

*君不见，每周掉落“十方决”，世界滚屏不曾歇；*

*君不见，每日大号带小号，不为升级为十铁！——记焚香副本*

如果说鸿蒙试炼是诛仙里的“高帅富”，那焚香副本就是所谓“屌丝”了。25人大型房间瞬间就能人满为患，只有焚香副本能够做到！而临时组建的大型团队如何更高更快更好的通过副本，其实是别有一番技巧的。

焚香副本取材于原著焚香谷八荒玄火阵镇压兽神的情节，跟着万剑一和幽姬分别挑战鬼道、天音、焚香三门老大，最后则是击杀兽神三个分身。虽说每个Boss长的那是高大威猛，但是威胁度不高——鬼道两个Boss讲究先玄武后鬼先生的击杀顺序；天音Boss需要吸引仇恨引导位置，即可避免小怪骚扰；兽神转移仇恨时会大量回血，因此仇恨目标要熟练掌握复活时机以防回血。

焚香副本八荒玄火阵

另外，副本过程中需要躲避小怪攻击采集物品，还要躲避道路上具有眩晕定身技能小怪，因此想要最快通关，必须掌握自己职业的诅咒祝福技能保持队伍的最高输出，合理使用气血真气回复光圈和赠送的五重技能，完虐大怪小怪那是妥妥的。

分享中最具有Boss风采的当然是附加关的老顽童周伯通，只要一句“让你们看看我的厉害！”，随之而来的群攻技能无论血薄血厚一律秒杀没商量，因此只要伯通大喝一声，即便是面对掉落一地的胜石斗玉，周围玩家立马作鸟兽散，效果堪比张飞咆哮长板桥。

想要在时限内尽可能多的拾取老顽童掉落的胜石和连天斗玉？熟悉自身无敌的数秒那是必不可少了。在老顽童喊话的瞬间心中倒数然后立即跑开，群攻技能释放完毕之后立即返回战场，就可以在五分钟时限内达到最高输出了！

**副本难度：**★★★

**副本奖励：**★★★★☆

**参与指数：**★★★★★

诛仙之“文艺”副本：梦境河阳

*挂机挂到想睡，打打杀杀总跪；*

*美眉，美眉，梦境河阳最美！——记梦境河阳*

梦境河阳副本的形象设计真是极尽卡哇伊之能，张小凡周一仙等主角NPC在里面的形象也是让人忍俊不禁。有人戏称梦境河阳为“幼儿园”，很多妹子用梦境河阳的截图做成卖萌头像，就可以看出这个副本是多么有爱了。

副本分为水球大战、打倒怪叔叔、捕鱼达人和海底特工队，以及隐藏的梦境婚礼五个关卡。看似简单的关卡，却


梦境河阳

是平凡中见神奇——水球大战是对距离掌握以及技能蓄力的考验，烈山焚香等蓄力职业的必学功课；打倒怪叔叔是放风筝技巧以及卡怀光影子的生动再现，学习如何让怪若即若离和利用地形卡住怀光影子；捕鱼达人则是对数秒和测速的最佳练习；至于海底特工队，可是对临时团队合作以及技能CD掌握生动的一课。

至于隐藏关卡梦境婚礼，不但通关过程中技能释放和物品拾取需要两头兼顾，集齐10个“新娘的花束”则是可以兑换特殊属性称号——最热心观众奖，2%的攻击属性加成，无论是挂机党PK党，都是利器在手天下我有啊。

**副本难度：** ★

**副本奖励：** ★★★

**参与指数：** ★★★★

诛仙之“杰出”副本：神武镇元塔

想当年君王夜夜翻牌侍寝，看现在副本日日翻牌打怪。——记神武镇元塔

神武镇元塔堪称2012年时光之书大版最炙手可热的单人挑战副本。带上河阳古卷每日赠送的龙虎之力和会员赠送的乌龟老虎，甚至低端白装玩家都可以到里面一试身手。

之所以真武塔是零门槛且最有挑战趣味，就是因为副本里完全禁药，每通关一层都都需要精确掌握气血和真气的变化。更有趣的是，30分钟的副本时间内，每层怪物的数量和种类都是由玩家随机翻牌获得。


神武镇元塔

随着爬塔层数的提高，怪物不但血变厚功变高，还附带各种眩晕抽蓝强睡技能，甚至一招下去把玩家有利状态扒的精光——是选择一群到底，还是单个击破；是选择等待技能CD，还是节省通关时间；时时刻刻关注自己和怪物的血量状态，每个技能的释放都需要步步为营精打细算。

想在神武镇元塔里爬到高层，装备细节、技能掌握、技巧跑位和运气人品，几方面那是缺一不可，九种职业各显神通，对照怪物图鉴了解怪物的属性，决定如何合理的更换宠物和护符首饰，以及熟练运用副本赠送的8大逆天技能，个人实力在神武镇元塔的排行榜里可谓立见高下。

神武镇元塔的奖励更是给力到爆——海量元婴修炼道具，强化罡气，护符罡气强化符，极品属性称号，60层包邮！粉红色的超长称号，绝对比十一套黄金战士更拉风，就是低调的实力招牌！

**副本难度：** ★~★★★★★★（看个人能力）

**副本奖励：** ★★★★★

**参与指数：** ★★★★★

诛仙之“终极”副本：鸿蒙试炼

惜幻月洞府，奖励不行；

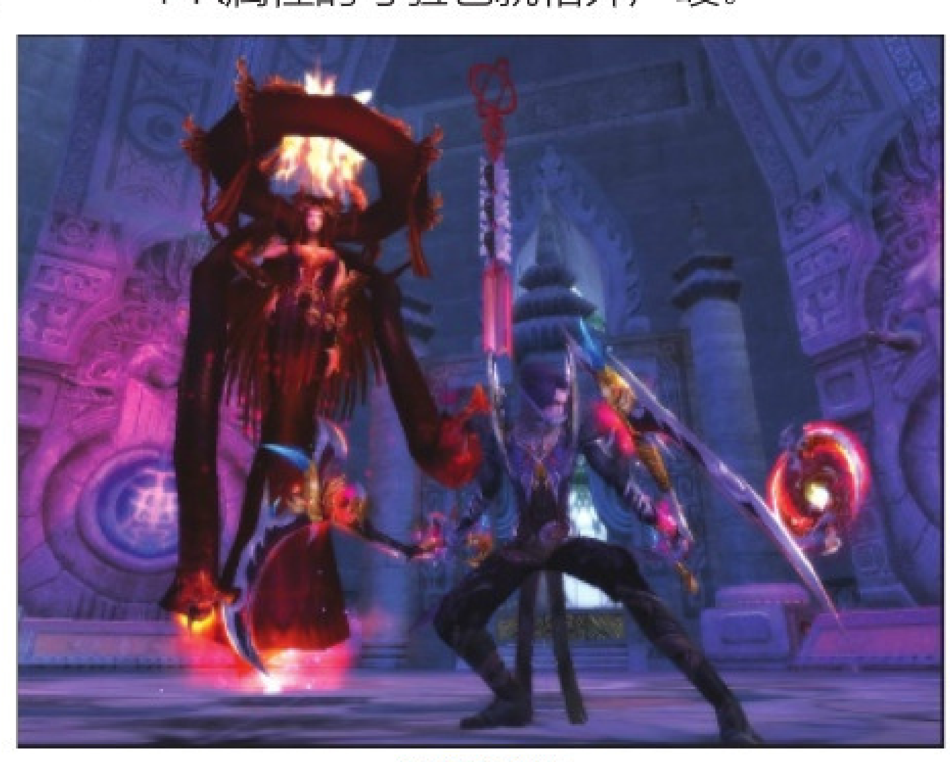
焚香副本，难度不成；

一代新秀，单人爬塔，只能一人往上蹭。

俱往矣，数诛仙副本，还看鸿蒙！——记鸿蒙试炼

自从鸿蒙试炼出现，诛仙终极副本的宝座从未动摇——就连领奖励都要精打细算的副本，鸿蒙算是前无来者后无往继了。自从神魔装备门槛大大降低、会员赠送的限时气血和真气瞬间补充药之后，即使九套玩家在经过一番装备细节、副本跑位的打磨，通关也非难事。

鸿蒙试炼地图取材于阴阳王、归蝶王、安土王等修罗七王，让很多老玩家都回味起那个为了抢夺一把龙恨而拼的头破血流的150年代。鸿蒙试炼从六人的队伍输出辅助配置就很有讲究，而每一关的小怪不但爆伤奇高，还会附带禁食和其他不利诅咒，因此对队伍减爆和抗性的PK属性的考验也就格外严峻。


鸿蒙试炼

包括通过35关和领奖在内，副本全程仅仅只有30分钟，小怪之外还会刷新修罗七王或者七大门派使者等Boss。如果只是杀怪这么简单，鸿蒙试炼就变成了加强版幻月洞府了——鸿蒙对团队合作跑位默契的要求是所有副本中最高的，在地图中会随时出现移动的诅咒光球，这些光球会释放冰冻和禁食状态，在副本中需要随着光球不停走位，一旦跑不到位就会团灭，时间一直是鸿蒙试炼通关的最大敌人。

辅助职业何时袖手旁观保证队伍存活，输出职业在Boss未出现、以及关卡传送位置出现前如何未卜先知事先跑位，加上读秒队伍轮流释放的祝福技能，根据怪物属性切换护符装备，都是鸿蒙通关需要反复研究的技巧。

**副本难度：** ★★★★★

**副本奖励：** ★★★★★

**参与指数：** ★★★

当然，诛仙为各种乐趣还量身定做了各种其他副本——未飞升飞级专用六人副本：草庙村和真武剑阁，不但难度低经验高，还可以获得稀有真仙装备；飞升千华龙筋产地：凌霄城和天帝宝库，凌霄城掉落大量真仙神魔装备和造化戒指配方，宝库特产终极法宝无间和独有首饰；幻月洞府则是快速获得经验和造化的不二法门！

战斗不息！细数诛仙中每个各有特色的副本，无一不是锻炼个人操作和团队合作的天堂，加上各式丰厚奖励，每刻美好时光，只与兄弟共享！

# 电子竞技的“饥饿游戏”
## AMD王者归来打造重量级职业联赛



每年暑期都会有让人难忘的大片，在美国创下诸多票房纪录的《饥饿游戏》也在6月中旬和国内影迷见面，展示了生存法则的残酷一面。同期，另一部“电竞大片”——由AMD鼎力赞助的ACE职业DotA联赛也火爆上映了。



### 这就是所有人期待的比赛

在过去的两、三年中，电子竞技行业一直有一种主流的声音，那就是中国电子竞技需要一个真正的、专业的联赛带动，依靠邀请赛的短暂性回暖最终只能让电竞愈发走入寒冬。曾经由国家体育总局牵头举办，在各方面都创下了电竞历史上最高规格的CEPL中国电子竞技联赛让所有人都充满期待和憧憬，但最终狠狠摔在地上，这件事给电竞业者们传达了这样一个信息：举办成功的电竞职业联赛并非易事。

因此，当ACE DotA职业联赛公布赛程安排，宣布由巨头AMD鼎力赞助，长达4个月的DotA线下职业联赛开赛的时候，多多少少有种振奋人心的感觉。ACE比赛汇聚了LGD、DK、iG、For.love、WE、TongFu等十支国内顶级DotA职业战队，囊括了Zhou、Burning、430等这样的明星选手，而且最终冠军奖金高达20万人民币——这在当下的国产电子竞技赛事中算得上是极高的奖励。由于每支队伍都有不俗的实力，使得比赛达到了相当高的水准，极限操作、震撼团战、惊天翻盘的战役层出不穷，无论是现场观众还是赛场之外的论坛、视频网站都出现了难得的火爆场面。此外，之前宣布暂时退出电子竞技的AMD强势回归，给ACE DotA职业联赛带来了全程硬件赞助和资金支持，这无疑是一个鼓舞人心的消息，也从侧面反映了ACE被看好的赛事前景和整个电子竞技行业的回暖。

ACE联赛在细节方面的表现同样让人称道，现场舞台的布置、灯光营造的氛围、全新的回放式转播技术和井然有序的赛事组织给我们留下了深刻的印象。你或许很难指出ACE在哪一方面完成了飞跃，但是它却无形中有了一种内敛、严谨、细致而又不失激情的职业化风格。更何况，这种超长周期的线下比赛本身就是中国电竞史上的大型工程，能够顺利完工已然是胜利。这是一次真正的韩国式职业联赛，这就是所有人期待的比赛。

### 电子竞技的“饥饿游戏”

电子竞技历史上曾经出现了很多“伟大”的赛事，但是终究在历史的长河上扮演了“探路者”而非“终结者”的角色。CPL、CGS、WSVG、CEPL这些赛事已经证明了邀请赛在内容产出方面的乏力，甚至CGS这样财大气粗的赛事也无法带来更惊心动魄的对决，这说明了一个简单的事实——电子竞技的精髓永远是高水平的选手和高水准的比赛，寄托于“民间高手”和“练武奇才”来支撑电竞比赛是无法保证比赛质量和规模的，只有像韩国”星际“联赛那样以联赛体系培养选手、制造内容的模式才能不断地提升选手的水平，使比赛品质有所保障——这是一种相对强大的体系。

ACE本届DotA职业联赛正是这样一种“新模式”的诞生——线下职业联赛。其实这并不是中国电竞史上第一次线下职业联赛，但是从时间跨度、转播力度上来看无疑是迄今为止最接近“职业联赛”的一次尝试。超长时间的跨度，不仅仅是赛事影响力和内容产出的保证，也是全面提升战队水平、打造电竞明星的最好平台。假以时日，如果类似ACE这样的职业联赛规模化、固定化，发展成国民级职业联赛之后，电子竞技的选手和精彩的赛事内容将在联赛中被充分挖掘，而联赛的影响力和商业价值也将水到渠成，这就是一个走上轨道的良性循环。从目前来看，单一个ACE职业联赛还不能做到这些，但至少是迈出了坚实的一步。




一个明显的事实是，现在的电子竞技已经受到了多方面的冲击，不仅仅是“饥饿游戏”的同门相争。在象征着电竞中心的韩国，长达十三个年头的韩国“星际职业联赛”出现危机，WemadeFox等豪门战队解散，




MBC电竞频道被迫“转型”，只剩下OGN苦苦支撑，与此形成鲜明对比的是CF、DNF等网游式比赛大红大紫，占据韩国众多电竞赛事的主流位置，连WCG都未能幸免。在中国，以CF、DNF、LOL为代表的新一代“电竞”赛事也表现出了巨大的潜力，这些赛事往往有厂商的大力支持，甚至不惜空降赛事组织和营销的高人助阵，比赛的专业性和可持续性都走在传统电竞赛事的前列。虽然市场决定命运是牢不可破的铁律，但是目前仍然有大量的电竞迷坚定不移地支持传统电竞比赛，也正是因为这样，ACE职业DotA联赛的强势出击带给了这个行业更多的信心和期待。

## “抱大腿”也无妨 AMD宣布回归意义重大

在本届ACE DotA职业联赛中，赞助商的鼎力支持也不能忽视，尤其是与电竞行业有着重要意义的IT巨头AMD的回归更是让人兴奋不已。AMD曾经是世界多个主流赛事的首席赞助商，这个品牌在电子竞技玩家心中几乎人所皆知，以至于在此前AMD宣布暂时退出电子竞技时，行业内哀声一片。事实上，AMD从未离开电子竞技领域，在校园电子竞技和各类电机游戏的发布中，AMD一直都有大力支持。而伴随着此次国内首个电竞线下联赛ACE的强势启动，AMD携带新产品再次重磅出击，成为ACD联赛顺利举办的最大定心丸。

AMD之所以再次和电竞结缘，而且一出手就是大手笔的线下联赛赞助，从行业的角度来看，电子竞技的成熟程度确实比前两年更胜一筹，无论是赛事组织还是宣传力度都表现出了职业水准。此外，国内首个大型职业联赛的噱头、长周期的密集型赛事报道也为AMD带来了实实在在的产品造势，这是赞助厂商一直以来最愿意看到的。从电竞人的角度来说，世界级巨头的支持，不仅给赛事带来了稳定的硬件支持和资金支持，也提升了赛事的权威性和专业性，更为之后引入更多赞助商、更多的支持增添了可能，对于电子竞技行业意义深远。AMD带来的发烧级组合A8+和7870是本届赛事的指定设备，在实际的比赛中，在职业选手屡次爆发的大场面团战、技能和装备全开的场面下仍然能保持100帧/秒以上的恐怖流畅度，职业玩家的极限操作表现得淋漓尽致，也生动展示了AMD系列芯片无与伦比的稳定性和高效性能，这是一次气质相投的完美结合。




AMD作为高性价比的游戏设备已经让不少玩家彻底成为其死忠。AMD推出的发烧级组合A8+、7870在热门游戏《星际争霸2——虫群之心》《DotA2》《暗黑破坏神3》中的均有较为出色的表现。在ACE赛场旁边的体验区中，在发烧级组合A8+、7870的平台上，在1920x1200超高分辨率下，全特效运行DotA2毫无压力，角色动作和魔法效果华丽逼真，即使大型团战场面也丝毫不卡机、不失帧，让玩家完美发挥，正如同AMD宣传中说的那样：“激发你的游戏小宇宙”，可以说，这个发烧级组合为那些想要提升设备畅玩游戏的玩家们提供了一个理想的选择。

# 晶合思动 乐在途中

## 专访晶合思动（北京）科技有限公司CEO杨鑫淼



毕业于英国赫尔大学计算机图形学专业，之后就读于英国伯明翰大学并考取工商管理硕士学位的杨鑫淼，虽然十分年青，但作为一家成立不到2年时间的以IOS游戏市场为主的研发型公司的CEO，很显然，他在面对媒体时已经显得从容不迫了。

**大众软件记者（以下简称“记者”）：**“晶合思动”是你创业的第一步么？

**杨鑫淼（以下简称杨）：**其实不是，我在伯明翰读硕士的时候，就已经开始创业了。大约2008年秋天的时候，创办了Lumathink Technology，那个时候已经有自己的品牌Lumathink及Lumamobile。主营自主品牌Lumathink系列随身存储设备和Lumamobile手机系列，而且收益还是比较令人满意的。

**记者：**从APP Store上可以看得出，晶合思动的首款IOS游戏《猎鱼高手》有相当不错的成绩，这一点从iPhone、iPod touch、iPad等系统用户的下载量就可以看出。其实，目前在APP Store上，同类型的竞品有很多，你认为是什么样的优势能够让《猎鱼高手》吸引玩家的目光，并且持续游戏呢？

**杨：**说到《猎鱼高手》，它的确是我和我的同事们比较自豪的一款产品。因为我个人觉得，玩家进入到游戏之后，除了游戏本身的品质之外，良好的后续服务也是十分重要的。我们比较重视微创新，会不断地听取玩家们的意见和建议，同时我们也会慢慢发现游戏中可以加强的部分。其实，《猎鱼高手》最初的制作周期是比较短的，晶合思动虽然在2010年秋天就创立了，但当时我们制作的第一个产品是一款叫做《捕鼠捕鼠》SNS游戏。到2011年6月，我们才正式立项制作《猎鱼高手》，同年7月就已经上线了。

**记者：**这么短的制作周期会不会有些急于求成？游戏的品质有没有受到影响呢？

**杨：**是这样，因为已经有了之前SNS游戏的制作经验，整个团队已经顺利渡过了磨合期，在制作《猎鱼高手》的时候，效率还是比较高的。另外就是，这款游戏从上线以来，一直到现在，已经一年左右的时间了，我们的装机量还是比较稳定的，原因之一就是我们会有相关的同事持续负责更新，不断地进行维护和完善，我们十分重视用户体验。

**记者：**我知道早期《猎鱼高手》一上线就速度攀升，2011年7月9日正式上线，上线一周便在全球16个国家策略类游戏排名第一，上线2周在中国区取得了iPad、iPhone双冠亚军的优异成绩。是不是当时公司也有些意外？时隔一年，《猎鱼高手》现在又是一种什么状态？

**杨：**我还记得7月9日那天，上线2小时就被App Store评为“最值得体验的新游戏”，当时大家的确挺激动的，做出一款游戏，并且得到玩家的认可这当然是每个公司都喜闻乐见的。目前来说，《猎鱼高手》的IOS设备装机量接近千万，上次做统计时的数字大约是994万左右，每日活跃用户量大约在95万人次。只要有玩家还在玩，晶合思动就会一直为这些玩家提供良好的后续服务，对游戏进行内容更新。

**记者：**在《猎鱼高手》一炮而红之后，晶合思动是否就更加坚定地将目标从最初的SNS游戏转向了IOS游戏市场？

**杨：**晶合思动成立时，我们制作SNS游戏也是创业初始的试水，也是一直在创业的路上摸索。因为我和公司的员工们本身对这类游戏也比较感兴趣，私下都会一起玩，后来我们觉得，其实我们可以自己做一个更完善的，就制作了《猎鱼高手》，最后的效果的确超出了我们预期。

在2011年初，晶合思动也曾联合礼拜六工作室开发过百度框计算应用，并成为百度第一个过千万月访问量的应用，百度第一个紫金工作室，我本人还作为特邀嘉宾以礼拜六工作室联合创始人身份参加了当年的百度峰会。紧接着，在2011年春天为“时尚集团”打造了黄健翔主编的《时尚最体育》的IOS版本，并于同年6月1号与三星Galaxy Pad举行了联合发布会。晶合思动虽然主要精力是瞄准IOS游戏市场，但同时多元化发展也会为更好地开阔眼界，对新游戏模式的探索以及研发起到积极的作用。

**记者：**《猎鱼高手》之后，还有没有其他的规划？

**杨：**今年3月，晶合思动自主研发的第二款IOS游戏《口袋大厦》也已经上线了。5月，另一款以三国为题材的IOS游戏《三国乱》也正式立项了，应该很快可以和玩家见面。

看得出来，这位有着国际化视野，实战营销经验的年青CEO，以一种乐在途中的积极心态打造着家庭氛围的晶合思动，以用户体验为首位，力求在众多IOS游戏之外寻找新方向，带给玩家不同的游戏体验。



# 汇众教育 初、高中生就业新出路

## 学动漫游戏技术，收获10万年薪金领职业




*又是一年高考结束，几家欢喜几家忧。几天之前，一组名为“你可能不知道，他们也没上过大学”的照片，在微博上得到无数转发，这组照片包括了比尔盖茨、乔布斯、李嘉诚乃至希特勒这些人尽皆知的成功者，让无数青少年热血沸腾。然而热情退却后，他们依然面临着严肃的问题：上不了大学的话，未来将何去何从？*

### 学一门好技术，成高中生就业新出路

上不了大学怎么办呢？或许有学生想通过复读实现上大学的梦想，或许还有学生想直接外出打工，但是前者有太多未知，后者没有学历、经验依然只能打零工做体力活，看不到任何前景和人生规划。当年我们的学校里流传着一句话“学好数理化，走遍天下都不怕”，而在如今的社会，则是“拥有一技之长，才能立足社会”，随着社会就业压力的不断增大，这个观点也被越来越多的学生和家长所接受，只看学历的时代已经过去，学一门实用性强的技术才是立足之本。

那么，如何选择一个理想的专业呢？这是个值得深思的问题，处在人生的岔路口，错误的选择意味着你将浪费几年的青春，往往需要综合多方面因素来考虑，例如上岗后的升值空间大不大、培训内容专业性强不强、学校毕业分配时是否分配对口专业……当然最重要的是，这个专业是否有足够的发展前途，能让你在未来的职场上拥有无限潜力。

### 选择专业很重要，游戏动漫专业符合理想

动漫游戏产业是近年来十分热门的新兴产业。经历了20世纪末的初期形成阶段，现在的动漫游戏产业处于成长期并迅速走向成熟。从动漫游戏的生产和消费特性来看，它既是创意产业，又是娱乐产业。从市场规模来看，2010年中国网络游戏市场规模（仅包括面向玩家的游戏运营收入，不包括其他盈利模式收入）为近三百亿元人民币，其中国产网络游戏市场规模超过一半。

到2011年，中国网络市场继续保持了良好的运营态势，市场规模保持较为稳定的增长，产品类型不断丰富，海外出口增速加快，市场竞争也更为激烈。这是支持民族原创游戏发展的结果，在这种情形下，国产动漫游戏的质量还需要不断提高，对专业人才的迫切需求成为国内游戏动漫行业的当务之急。

### 郑州汇众教育新模式、新课程，技术+学历双收获

为满足社会对人才技能和学历的双重需求，2010年郑州汇众教育联合河南工业贸易职业学院推出“学历+技能”的办学模式，学生免试入学，将河南工业贸易职业学院优越的硬件环境、正规的大专学历教育课程和汇众教育领先的就业课程优势互补，强强联合！联手奉献“学历＋技能＋就业”的优势专业！

河南工贸学院是河南省公办的大专院校，是“河南省最具影响力的十佳职业学院”，校区环境优美，学习氛围浓厚！汇众教育是国内领先的数字教育集团，办校8年来共培养了3万多名动漫游戏专业人才，70%的动漫游戏企业里都有汇众的莘莘学子。汇众教育的专家和工作人员调研了600多家企业，上万名毕业学员、1000多名客户的学习需求，倾力研发VE2012新课程体系，堪称当前最具有实用性、满足市场需求的课程体系。并配备数字渲染室和高清体验厅，硬件设备的全面提升，影院级视听设备为学员打开了全新的大门，引领他们“站在高处”寻找属于自身的艺术感觉。汇众教育所希冀的是既懂技术又懂艺术的设计人才，而不是精通电脑技术却思路贫瘠的“机器人”。

### 业界名师授课，现代化多媒体教学

“没有学不会的学生，只有教不好的老师”是校区奉行的理念，我们的学员不同于传统意义上的大专院校只重视文凭获得，我们的培养目标必须做到两个确保：一是确保成功就业，二是确保获得文凭。因此，我们的教师都是从国内一流名企出色的工程师中选拔、培养出来的，确保学员学以致用，学有所用！

校园环境是学员学习生活的重要保障，汇众教育“学历＋技能”班特别选择大学校园中的图书信息楼作为学习的场所，独立区域、A级写字楼装修标准、25人的小班教学、人手一台高端电脑，学员置身于现代化、宽敞明亮的实训室中，神清气爽、心旷神怡，学习效率大大增强！

### 招生介绍

专业名称：初、高中生零起点学历+技能双证班

招生条件：凡是年满16周岁，具有初中、高中同等学历、有志从事动漫游戏行业者。

关于就业：签订就业协议，毕业生100%保障就业

享受待遇：享受国家政策补助金3000元/人和生活补贴

关于证书：国家承认的公办大专毕业证书，国家紧缺型人才职业资格证书。

**学校网址：http://zz.gamfe.com**



校园风光

# 汇众教育 学动漫游戏，名企定向培养，就业无忧

## 青岛汇众教育

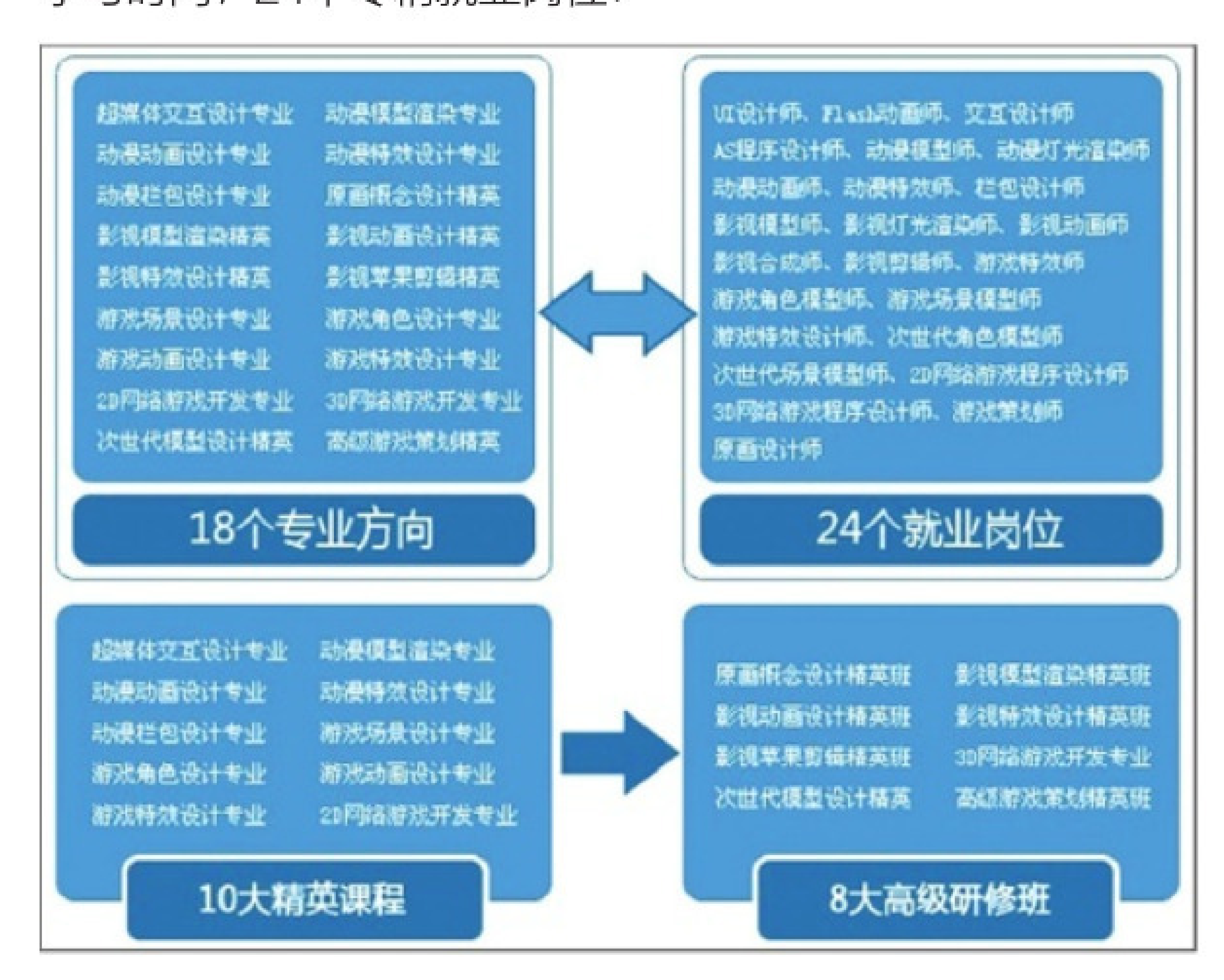



青岛汇众教育（http://qd.gamfe.com）成立于2006年，位于青岛国际动漫产业园内。汇众教育是国家工信部唯一指定的游戏动漫教育机构，全国22家直营校区，青岛校区是汇众教育的金牌校区，山东省最大的专业游戏动漫培训学校，承载了汇众教育一贯的办学宗旨，培养我国本土游戏动漫人才，加快我国游戏动漫行业的发展，为广大的游戏动漫爱好者，铺就一条成功成才的高薪之路。

青岛汇众教育小班制授课，零起点零基础进阶式培养动漫游戏顶尖人才，采取国际级游戏动漫园区实训教学，1000家企业订单实训，100%就业。注重技能的培养，不看重文化课成绩的高低。

### 课程优势

课程分为18个游戏动漫岗位专业，8600多个课时的专业学习时间，24个专精就业岗位：




### 学习方式

采取迭代式学习方法，通过学习任务书把学习目标分解成月、周、日为单位的若干子任务，通过一次次的子任务的迭代，逼近目标，实现丰硕的学习成果。

### 项目实训

独立的项目实训，还原游戏动漫公司的工作环境、工作流程、制作标准，教师成为项目经理，带领学员进行商业项目开发，真正实现与企业岗位无缝链接。

### 教学环境

学员专用数字渲染室——还原游戏动漫企业真实工作环境的高端机房，ThinkCentre图形工作站，保证学员轻松完成好莱坞级的商业项目开发。高清数字体验厅，学员作品发布，项目答辩，可以充分体现作品的视觉效果与震撼感受。

### 学历优势

与中国海洋大学联合办学，成立了计算机管理游戏动漫方向的课程，学习动漫游戏前沿技术的同时，可以获得中国海洋大学的专科学历。

### 就业优势

学生入学时，与学员签订就业保障协议，保证为合格学员100%安置就业。

### 部分定向企业

青岛超联网通信工程有限公司
青岛羽翎珊动漫有限公司
青岛美天网络有限公司
青岛漫视传媒有限公司
上海盛大网络发展有限公司
上海巨人网络有限公司
上海第九城市有限公司
上海拾荒动画设计有限公司……

详情登陆网址：
http://qdh.gamfe.com
中国海洋大学继续教育学院汇众教育中心
http://qd.gamfe.com
青岛汇众教育 P



## 头牌新闻

### 盛大举行《时空裂痕》首发体验会，预计10月开测

■本刊记者 Suki

2012年7月17日，盛大游戏在北京拉斐特城堡酒店举办了《时空裂痕》首发体验会，为广大玩家介绍了这款游戏的情况。在此次发布会上，盛大首次公开了这款游戏的中文版本，并为与会媒体和公会代表提供了试玩机会。

《时空裂痕》是由盛大游戏代理、美国Trion Worlds公司研发的一款3A级网络游戏。其动态游戏世界会依据玩家的情况，智能安排最合适的游戏内容，如裂痕、入侵事件和种种随机挑战。《时空裂痕》的灵魂树系统，允许玩家自由搭配出2340种职业组合，并可以自由担任坦克、治疗、输出等定位，告别了寻常游戏职业玩法单一的历史。

盛大游戏董事长兼首席执行官谭群钊，《时空裂痕》制作人朱笑靖共同出席了本次体验会，并接受了媒体专访。据悉，目前游戏的本地化工作进展顺利，由40余位配音演员呈现的中文配音也在近日宣告完成。目前，Trion Worlds正在为大陆版《时空裂痕》定制中国地区独享的特别坐骑和更多本地化独占内容。另外，《时空裂痕》将在今年的ChinaJoy现场提供中文试玩，参加展会的玩家可以都亲手尝试《时空裂痕》这款欧美网游的中文魅力。这款游戏预计于2012年10月举办全国首测，以回应广大玩家的期待。P



盛大游戏董事长兼首席执行官谭群钊



《时空裂痕》游戏画面

## 晶合新作

### 搜狐畅游宣布代理《轩辕剑6》，将于大陆台湾同步发行




随着《轩辕剑天之痕》电视剧在暑假期间的热播，有关游戏《轩辕剑6》的消息也适时跟进。7月20日，搜狐畅游正式宣布代理《轩辕剑6》大陆简体中文版，并公布了大量游戏内容。游戏以商周为背景，回归水墨风格，采用全新的引擎，画面将有质的突破，全程配音分两岸不同版本，官网或推出语音试听功能。届时游戏将在中国大陆和台湾地区同步发行简体版与繁体版。

### 德罗巴抵沪助阵网游《行星边际2》



德罗巴在虹口体育场展示自己的新战袍

7月中旬，前切尔西著名球星德罗巴正式抵沪加盟上海申花队。作为上海申花足球俱乐部的投资方，上海九城公司为其正式举行了欢迎会。九城迎球员不忘宣传网游，不但在欢迎会上播放了新游《行星边际2》的宣传动画，整个交换球衣的过程也都是在《行星边际2》巨幅广告之上完成。《行星边际2》是今年九城重点培养的网游新品，在今年下半年，该产品也将替代《Fire Fall》成为上海申花足球队的胸前广告，足见其在九城内部受重视的程度。

### 《最终幻想7》PC版公布新截图与视频



自从Square Enix公布了《最终幻想7》PC重制版的消息以来，这款游戏便受到了广大FF粉丝的热切关注。7月中旬，SE公布了PC重制版的截图与预告视频。从视频来看，本次重制版并非高清重制，而只是修复原作Bug的“冷饭”版本而已。此次除了截图以外官方还公布了游戏的成就系统、配置要求以及官方的修改器。SE官方表示不会实行所谓的“微收费”模式，对这些额外的服务内容收费。据业内人士猜测，SE此次发布PC重制版游戏也许预示着将有FF系列新的大作登陆PC平台。

## EA公布《创世纪》系列跨平台网游新作




7月中旬，EA宣布旗下工作室BioWare Mythic负责开发的《Ultima》（创世纪）系列新作正式命名为《Ultima Forever: Quest for the Avatar》（创世纪永恒——神之启示录）。《创世纪》系列作为西方电脑RPG游戏的创始作品以及最早的网络RPG游戏之一，在老一辈玩家中享有崇高的地位。此次EA将《创世纪》交由BioWare开发并宣布游戏将登陆PC和iPad两大平台，显然是想再次利用《创世纪》的品牌效应吸引玩家。

## 晶合热点

### EVO格斗大赛圆满落幕，中国选手勇夺亚军




当地时间7月6日至8日，在美国拉斯维加斯召开的世界最大级别的电子游戏格斗竞技比赛“EVO2012”经过三天的激烈争夺之后圆满落幕。来自中国台湾的选手GamerBee和来自广州的“小孩”（本名曾卓君）分别获得“超级街霸4AE2012”比赛的第2和第4名，冠军由韩国的Infiltration获得。赛前的夺冠热门日本队在本届比赛上遭遇滑铁卢，几乎全军覆没，只有梅原大吾一人最终取得此项目第5名的成绩。

### 中国《星际争霸2》业余战队联盟成立




今年7月10日，在原FSA战队Kiske的倡议下，原先各自为战的中国“星际2”各业余战队决定成立“中国SCⅡ业余战队联盟CS2A（China StarCraftⅡ Association（Amateur））”。此次联盟的成立，旨在促进中国电子竞技事业发展，以维护、维持中国“星际2”业余联赛秩序、战队权益以及业余选手的相关权益为基本目标，希望通过规范与协调进一步促进“星际2”在中国的良好发展。

### 爱拍“2012中国游戏视频盛典”年度大奖揭晓




由爱拍原创打造的“2012中国游戏视频盛典”经过长达一个多月的票选角逐，于7月初产生了年度十佳游戏视频的最终大奖名单。本届盛典在票选期间共有一百多款游戏参加，有超过100万的玩家参与了盛典投票。经过公开投票以及评委评审的综合评选产生年度大奖。“中国游戏视频盛典”是中国游戏行业的一次视频盛会。本次盛典旨在促进游戏厂商、游戏媒体以及游戏玩家对游戏视频的文化认同，推动“视频”这一全新内容承载形式对游戏产业产生更大的积极影响。

### CF开发商就商标权起诉韩服运营商




继韩服《穿越火线》停运的消息传开之后，游戏开发商Smile Gate与运营商NEOWIZ GAMES之间的冲突持续升温。7月又传出开发商就游戏商标权提起诉讼的消息。Smile Gate公司称，通过相关协议在运营期间暂交给韩服运营商的CF商标权，应该伴随7月11日协议的结束而返还，但是NEOWIZ GAMES公司拒绝返还相关权利，因此他们提起诉讼。对此，NEOWIZ GAMES公司相关人士回应称目前还未接到相关诉状。CF韩服代理之争恐怕还将持续一段时间。

### 亚马逊推出云游戏平台Game Connect




老牌电子商务网站亚马逊也开始涉足游戏平台服务，于7月正式推出其云游戏平台Game Connect，向旗下用户提供多人在线游戏服务和免费游戏。亚马逊还向开发商开放了这一平台，供它们整合游戏数据。这意味着游戏能自动与玩家的亚马逊游戏账户相连，用户可以方便地购买虚拟道具。平台开放之初提供的游戏包括《太空堡垒卡拉狄加》（Battlestar Galactica）《坦克世界》（World of Tanks）等游戏。

### 《战神》计划改编电影




7月份，环球影城透露了《战神》电影版的最新消息。据悉，《战神》系列改编的电影将交由制片人帕特里克·梅尔顿（Patrick Melton）和编剧马库斯·邓斯坦（Marcus Dunstan）来负责，这两人曾经携手完成了《电锯惊魂》的制片和剧本，希望《战神》能为我们带来极具视觉冲击的画面效果，在影片素质上与游戏看齐。

晶合快评

# 初老症状

■晶合实验室 无芜

长辈们总说当你眼前的事开始模糊而以前的事越来越清晰的时候就说明你老了，而我最近有很明显类似的症状。记不得说好要看的电影，记不得昨天说过的话，记不得刚刚讨论完要去吃饭的餐厅，甚至直到刚才还记不得有这样一篇稿子要完成。而过去年月的一幕幕却总像放电影似地在脑海中循环播放，越到晚上的时候清晰度越高，特别是在半夜三四点钟的时候，那清晰度成功达到蓝光级别。

手机里的游戏《Temple Run》在刚出没多久的时候就暗下决心要破他人记录，而直到如今玩的次数一只手都能数出来。积极地从美利坚帝国带回的“暗黑３”，如今还未满级却已搁置许久。没有了像以前那么强烈的好奇心去发掘新的游戏，没有了无限的耐心去研究通关，也没有了高涨的热情去牺牲掉很多时间只为加快进度。是年龄影响心态从而改变了对游戏的热衷度呢，还是游戏本身存在着一些致命的死穴呢。其实我自己也无从得知，也许两方面都有吧，这样的结论未免显得太过于官方，但我想很多事本就模棱两可，没有一个确定的结论有时反而是一件好事也说不定。



喜欢在时间的急流中停滞的无芜

“忙”是这个社会的字眼，是年轻人的字眼，是拼命生活的字眼。背负着这样的字眼，我不敢轻易地游戏人生，我害怕时间的流逝，所以我说学生时代好，所以我怀念过去。其实好的不是学生时代也不是过去，好的是那个时期的我，没有迷思没有混乱，想玩就尽情地玩，在游戏中寻找自我，也在游戏中失去自我。可无论怎样，都是美好而无可取代的一段时光，所以无可取代这样的字眼很自然地也被套在了游戏本身上面，我说《仙剑奇侠传》无可取代，我说《波斯王子》无可取代，我说那个时期的游戏都无可取代，但其实我想说的是那个时期单纯的我加上单纯的游戏才是无可取代的。游戏发展得太快，这个发展不再是指画面和技术，而更多的是指种类和包装。琳琅满目的游戏，确切地来说是变成了琳琅满目的广告。打开网页，会有游戏的宣传，打开电视也会有，杂志报纸、路边广告牌全都是游戏，有时候已经不能单纯地凭爱好选择一款喜欢的游戏了，有时候被这些宣传弄得烦了腻了，有时候千篇一律的游戏模式战斗模式把热情和兴趣全磨没了，精美的画面和更先进的游戏技术却被这些附加的外包装以及宣传拖了后腿。为什么过去的事情越来越清晰，因为那个时候就像是七色的彩虹，也许只有７种颜色，但每一种颜色都纯粹让我们更容易专注地去看，而现在的花花世界却有太多的颜色，太多黑白之间的颜色，以至于令人目不暇接，变得不再单纯。也许我们该从另一个方面，一个积极的层面去看待这个问题。越来越多的种类说明游戏产业占的比重越来越大，说明它并不像当初我们的家长口中说的那样一无是处，而它的发展速度证明它正在以其多样性满足不同时代人们的需求，让不同时代的人们在某一个点上可以汇聚并达成不可能的默契。游戏的平台一直在更新增加，它在试图更接近我们的生活，试图让我们更方便地以更多更好的形式拥有它。

看着电视里正在播放着的《轩辕剑天之痕》连续剧，心中反而释然了。电视剧无论拍得符合游戏也好，拍得不符合游戏也罢，剧情人物尊重原游戏也好还是另有改编创意在其中也罢，其实都无所谓，至少证明这样的游戏值得数年之后搬上荧屏，至少让那些没有经历过那样一个时代的９０后００后们知道有这样的一款游戏直到如今还经久不衰，这样就够了，对得起那些年，那些封存或跃跃欲试的回忆了。稍许的矫情过后，也该收笔了，发现初老的症状或许还有一条就是：越来越不敢放笔去写，而收笔却开始收得越来越麻利。P




漫画作者：难搞小姐_不说_画




# 千金易得，一装难求

## ——"暗黑3"基于装备的经济系统研究

■晶合实验室 oracle

### 写在前面

这不是一篇打金心得，也不是教你在“暗黑3”里如何发家致富的攻略。坦白地说，“暗黑3”整个经济系统的自由度是如此之高，高到几乎没有任何规则限制，一切以玩家的行为为主导，而玩家基数又如此巨大。在群体智慧经过两个月的洗礼之后，现在的“暗黑”世界已经基本没有赚钱捷径可言。想在不借助现金帮助的前提下获取大量金币，你所要做的和其他玩家一样：付出时间成本，眼疾手快，还要有足够好的运气。但倘若你比别人慢一拍，直到现在才摸爬滚打到炼狱，手头拮据，出门就被一干精英杀得屁滚尿流，回头看着拍卖行上居高不下的物价摇头叹气；又或者你还在等未来的国服，同时又想打一场有准备的仗，那么这篇文章或许能给你一些帮助。文中有些细节可能会随着版本的更迭而失效，但大致思路是不会变的。

### 入门——基于装备交易的经济系统

在熟悉“暗黑3”的经济系统之前，你得首先明白一些基本概念。“暗黑3”的整个经济系统是建立在拍卖行上的，确切地说，是金币拍卖行——等等！“暗黑3”最著名的概念不就是“现金拍卖行”么？话是这么说的，但由于250美元/欧元的定价上限和15%的抽头，极品装备仍然不会通过现金拍卖行交易。除了直接挂在论坛上叫卖和借助第三方交易平台来交易，金币拍卖行是最主要的渠道。“暗黑3”经济生态是由所有玩家共同打造的，从经济的角度来看，“暗黑3”没有休闲玩家。休闲玩家在普通难度通关后就会退出游戏，对拍卖行不会造成任何影响。继续留在游戏里的玩家必定有着很强的功利性，这是“暗黑3”基础架构所决定的——玩家追求装备的功利心是这类游戏耐玩度的来源。此刻你首先得知道，影响这个经济的主要有哪几类人，而你，又处于哪一类。

拍卖行使用者大致可以分为“核心玩家”“小明”“倒爷”和“高富帅”这么4类。核心玩家占了绝大多数，每天重复再现这个游戏的真谛——MF。他们是“暗黑3”经济系统的基石，扮演着消费者兼生产者的角色，那些极品装备大都诞生于他们辛勤的劳作，再辗转到高富帅手中，有时途中还得经倒爷一道手。倒爷顾名思义，就是专门倒卖装备的人，凭借着对装备属性的了解，低价买进，高价卖出。目前拍卖行物品价格居高不下，除了打金工作室造成的通胀，也有倒爷们的推波助



核心玩家最喜欢MF，游戏里的绝大多数装备都是这些玩家“生产”的





论坛上每天有上万条叫卖装备的帖子




高富帅法师，DPS过10万

澜。他们甚至不能被称为玩家，因为有些倒爷还是全职的，成天蹲守拍卖行，期待“小明”的出现。“小明”是整个服务器都喜闻乐见的，由于对装备的错误估价，而将优秀装备以远低于市场价的一口价在拍卖行出售。高富帅就不说了，在哪个领域都是赢家，面对价格过亿、市值上千人民币的装备，他们眼睛都不会眨一下，他们是“暗黑3”极品装备的主要消费者，其购买力也是核心玩家MF的主要动力。

任谁都不想当小明，高富帅又不是想当就能当，倒爷太累还竞争不过全职的，留给你的，大概只有“做一名比较高端的核心玩家”这一条道。这意味着你要有不错的眼光、一定的原始积累和一些小窍门。说白了，就是如何让手中的资源收益最大化。在当前的难度下，核心玩家的最大目标就是“搞一套能轻松刷A3/A4的装备”，为此他们辛勤MF，尝试各种Build，谨慎选择装备，却经常事倍功半，为此下面的内容将告诉你如何接近并实现你的终极目标。

## “暗黑3”中的通货膨胀

*每一次恶性通货膨胀都是一个劫贫济富的过程，它使穷人更穷，富人更富。*

*——《金融知识国民读本》*

截止到目前，现金交易对国内玩家来说还是个遥不可及的设定。这不仅源于注册时繁琐的流程，IP问题和信用卡与账号信息不符而引起的封号是目前最大的障碍。即便你的信用卡信息没问题，也成功绑定了美国手机卡，依然有一定几率被封号。想借助现金拍卖行来赚现金对大多数国内玩家是不现实的，如果你想将一件极品装备换成真金白银，目前最有效的方式就是和当年的“暗黑2”一样挂在论坛上叫卖，或者在5173这样的第三方交易平台发布装备信息。

现金拍卖行对金币市场的冲击是比较大的，这点在美服可以很容易看出来。从6月13日现金拍卖行正式开放以来，美服的金币就急剧贬值，拍卖行里的物价仿佛在一夜之间都多了一个零。在之后相当长的一段时间内，美服的物价都远高于亚服（后者并未开放现金拍卖行）。国外玩家将高端装备放到现金拍卖行出售，导致金币拍卖行的装备丰富程度大幅度降低，同样的过滤条件，以往能搜出一页的装备，现在可能只能搜出两三个，价格自然就上去了。极品装备固然还会出现在金币拍卖行里，但那天价对普通玩家已经没有意义。对于尚在美服奋战的国内玩家，这是个很尴尬的局面。因为装备出现了断层，原本狠狠心小出血一把就能买到的高端装备，突然得倾家荡产才能买得起一件。装备提升有限，A2之后的MF便难以为继，试图打出一两件优秀装备咸鱼翻身的梦想也变得遥不可及。此时美服的国内玩家非常羡慕亚服的物价，然而，到了7月中旬，亚服金价突然暴跌到原来的十分之一，物价很快数倍于美服。截止到本文截稿，在5173的金币交易平台，美服的报

| | | | |
|---|---|---|---|
| 【普通模式】其它游戏3-全区-亚洲-普通模式-0.0335元/万金币【商城出品，质量保证】<br>卖家信用：商城认证卖家<br>商品种类：游戏币<br>游戏/区/服：其它游戏3 / 全区 / 亚洲 | 0.0335 | 充足 | 0.0335元/万金币 |
| 【普通模式】其它游戏3-全区-亚洲-普通模式-0.0338元/万金币【商城出品，质量保证】<br>卖家信用：商城认证卖家<br>商品种类：游戏币<br>游戏/区/服：其它游戏3 / 全区 / 亚洲 | 0.0338 | 充足 | 0.0338元/万金币 |
| 【普通模式】其它游戏3-全区-亚洲-普通模式-0.0338元/万金币【商城出品，质量保证】<br>卖家信用：商城认证卖家<br>商品种类：游戏币<br>游戏/区/服：其它游戏3 / 全区 / 亚洲 | 0.0338 | 充足 | 0.0338元/万金币 |
| 【普通模式】其它游戏3-全区-美洲-普通模式-0.0972元/万金币【商城出品，质量保证】<br>卖家信用：商城认证卖家<br>商品种类：游戏币<br>游戏/区/服：其它游戏3 / 全区 / 美洲 | 0.0972 | 充足 | 0.0972元/万金币 |
| 【普通模式】其它游戏3-全区-美洲-普通模式-0.0979元/万金币【商城出品，质量保证】<br>卖家信用：商城认证卖家<br>商品种类：游戏币<br>游戏/区/服：其它游戏3 / 全区 / 美洲 | 0.0979 | 充足 | 0.0979元/万金币 |
| 【普通模式】其它游戏3-全区-美洲-普通模式-0.0980元/万金币【商城出品，质量保证】<br>卖家信用：商城认证卖家<br>商品种类：游戏币<br>游戏/区/服：其它游戏3 / 全区 / 美洲 | 0.0980 | 充足 | 0.0980元/万金币 |

截稿前的亚服金币价格（上）与美服金币价格（下）

价是一万金币0.1X元人民币，而亚服已经跌到了0.03X，此前更是跌到过0.01X，这在一个多星期前是不可想象的。

亚服作为人数最多的服务器实在是命途多舛。从6月12日暴雪官方确认的服务器无限回档复制Bug，到7月玩家之间流传的黄宝石Bug与“裸体上线自动增加金币Bug”，无一不在动摇亚服经济系统的根基。在7月12日的一次维护后，暴雪封杀了一大批工作室账号，亚服金币物价小有回落。网传在这之前工作室又发现了严重的复制Bug，此为导致暴雪动真格的原因。





打金工作室的规模比很多人想象中大不少

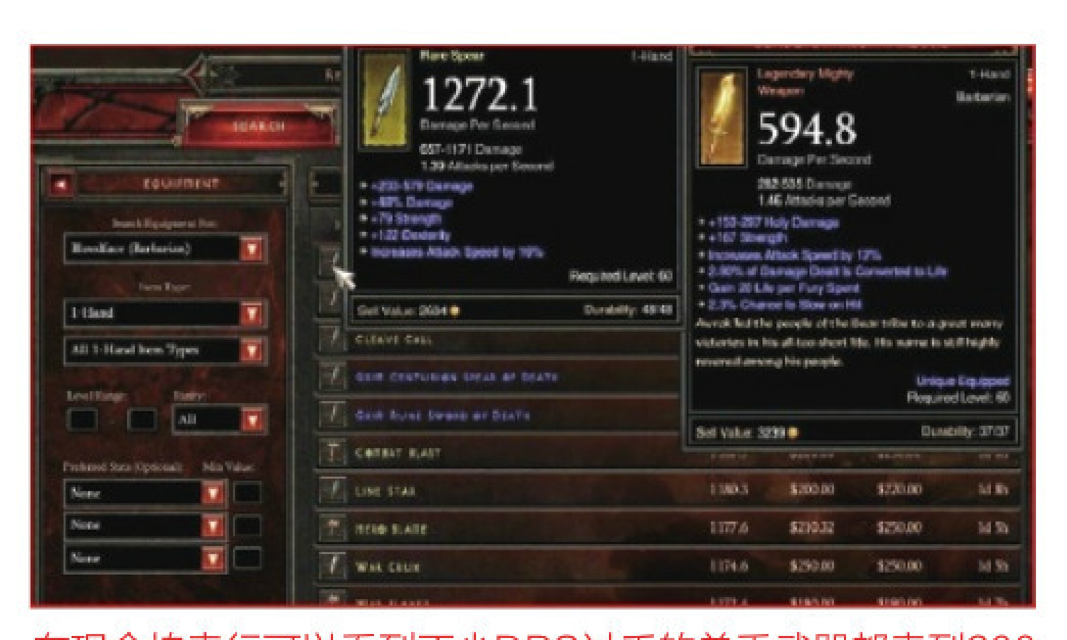
## 进阶——开源与节流

### 早期的刷钱之路

作为一名普通玩家，增加自己财富的方式不外乎开源和节流。早期版本的开源方式有很多种，不少是类似于利用游戏漏洞刷钱的方式，低级乏味。比如著名的踢罐子，就是广大玩家不堪忍受炼狱的高难度和拍卖行的高物价而不得已为之的一个法子。穿一身GF（增加金币获得）装，利用卡Bug的方式到A4踢罐子，一天收成好可过百万。万一踢出什么千伤武器，还能发一笔横财——初期整个游戏的武器产出较少，“暗黑3”的装备随机系统并没有好好发挥作用，导致高伤亮金武器远少于高伤蓝色武器，而全部技能伤害都基于武器的设定又使得早期玩家大多唯DPS是论，一把千伤蓝色武器往往能卖出天价。当时在拍卖行按照DPS排序，蓝色武器几乎完全占据了前几页。这种高级蓝色武器只有A3之后的关卡才会出，在法师和恶魔猎手相继被削弱的当时，能刷A3的寥寥无几，多为踢罐子所得。可以说，对于第一批进入游戏的玩家来说，踢罐子给他们带来了第一桶金，也是通胀的开始。因为踢罐子严格意义上不能算Bug，充其量算是利用了游戏设定的便利，这种行为持续了相当久，差点发展成全民踢罐子，也破坏着经济平衡。暴雪随后修改了相关设定，现在踢罐子很难踢出什么东西来了，在千伤武器、全抗装备白菜价，A2被削弱的当前，新玩家大概很难理解踢罐子的情怀。

早期卡Bug进A4的主要目的除了踢罐子，还有部分远程职业是奔着A4的几个金怪而去的，运气好的话就能打到千伤武器，MF高的话还能出个黄色的玩意。随着暴雪封杀踢罐子，顺便把卡进度Bug也一并封上，玩家想要进炼狱A4，只能借好友的存档，无法自助开启A4进度，大大减少了此类行为。除此以外，随着广大玩家的摸索与口耳相传，一种更加无脑的刷钱方式很快流行开来。在A2的地库有一种无限刷怪的尖塔，有玩家利用反伤＋击杀恢复的方式，站在原地挂机刷钱。虽然收益差了点，但好处在于不用手动操作，俗称“挂柱子”。

这些早期在玩家群里广为流行的开源方式，由于官方的种种补丁修正而渐渐失去作用，最后退出历史舞台。至于那些打金工作室，则有自己的挂机脚本，就算不利用Bug，一天24小时不间断挂机的粗




在现金拍卖行可以看到不少DPS过千的单手武器都卖到200美元以上




早期版本的现金拍卖行，看上去比现在的界面有范儿多了



这些狂热的玩家是“暗黑3”装备系统乃至经济系统的基石

暴方式也足以产生大量金币，全民打金的时代已经过去。如果你是一名刚到炼狱的玩家，在当前的物价下，靠个人打金致富是不现实的。你竞争不过专业的工作室，打钱速度很可能赶不上通胀速度。此时最有效的方式，就是刷拍卖行。

## 拍卖行的商机




竞标是拍卖行的一大乐趣

常言道：“‘暗黑3’里最佳刷装备场所就是拍卖行，最容易刷的是‘小明’，最大的赢家是倒爷。”一语道破拍卖行现状。你没必要做专业倒爷，但你有必要熟悉一些基本概念，即什么样的装备才值钱。这样你才能保证不做“小明”，并在发现“小明”挂上来的高端装备时，眼疾手快，第一时间拿下，按照市场价转手也能获得不错的收益。

一般来讲，你有必要熟悉一些比较“值钱”的属性，比如爆伤（爆击伤害）、击回（击中生命值恢复）、攻速（攻击速度）、爆击（爆击概率）。但仅仅掌握这些还远远不够，因为这些都是大路属性，人人都知道这是好属性，就连“小明”也知道。“暗黑3”已经发售了两个多月，现在还继续留在游戏里的基本都是老手了，即便没有刻意去研究装备属性，像这种公认的好属性也早已经烂熟于心。与其期待什么时候能有一个加攻速、爆击、爆伤的护身符卖到100万以内的“小明价”，不如再多做一些研究，不仅知道什么属性值钱，更要知道在什么部位的什么属性可以更值钱。

“暗黑3”的装备系统并不像很多新手印象中的“武器就是加攻击的，防具就是加属性的”这么一刀切。每个部位可提供的属性种类有着很大区别。除了武器和副手，能提供加速和爆伤属性的只有护身符、戒指和手套。爆击则多一些，除了前面3个装备，你还能在头盔和护腕上找到这种属性。击回更是只有护身符和戒指提供。这意味着，同样的属性，在不同部位上的价值大不相同。高双属性（体力与力、敏、智任选其一）与高全抗，出现在手套上，10万可能都没人要，因为手套这种特殊部位有着更加重要的属性，但出现在腰带和肩膀上，价格就有可能翻几十倍。因为肩膀和腰带这样的部位，除了秒回，主属性和全抗基本就是最好的属性。只有了解到这一点，在拍卖行看到一个剩余时间为1天12小时的，加150敏捷、150体力腰带只卖100万，你才能毫不犹豫地买下来。哪怕你只是个野蛮人，完全用不到这样的装备，但转手就能实现数倍的利润。在不少人眼中，这个腰带连全抗都没，理论上不值这么多钱，但事实上腰带的主属性上限才200（力量可以到300），150双属性已经是一个很高的数值，不加全抗就足够卖出一个好价钱。卖东西可以搜索、过滤、比较，给定出一个合理的价位，但买东西只能靠经验，为什么是1天12小时？因为这样的装备通常会直接被人秒掉，一旦你犹豫了，花了10秒的时间搜索同属性的装备，发现500万以内没有更好的，转头再去找这件装备，很可能已经落入他人之手.

了解到这一点，你刷拍卖行的时候便会得心应手很多，且无需不停地去比价，也兼顾了效率。这会增加你捕捉“小明”的几率，同时也避免让你发生“打到一个150智力，7%加速的蓝色护身符结果顺手卖到商店”这样的“小明”事件。除了掌握主流属性，对特殊属性的了解更会让你事半功倍，增加淘到高端装备的概率。头盔是否有孔，鞋子是否有加速，价格相差十分巨大，手套的猫腻则更多。这些装备属性众多，而拍卖行的过滤条件只有3个，难以通过搜索来正确估价，每天都有很多人因为经验不足，把极品当作废品出售。虽然因为过滤条件的限制，你的搜索难度也同时被加大，但大家都是一样的，只有这样，在面对终日蹲守拍卖行的倒爷时，普通玩家才会有一些胜算。

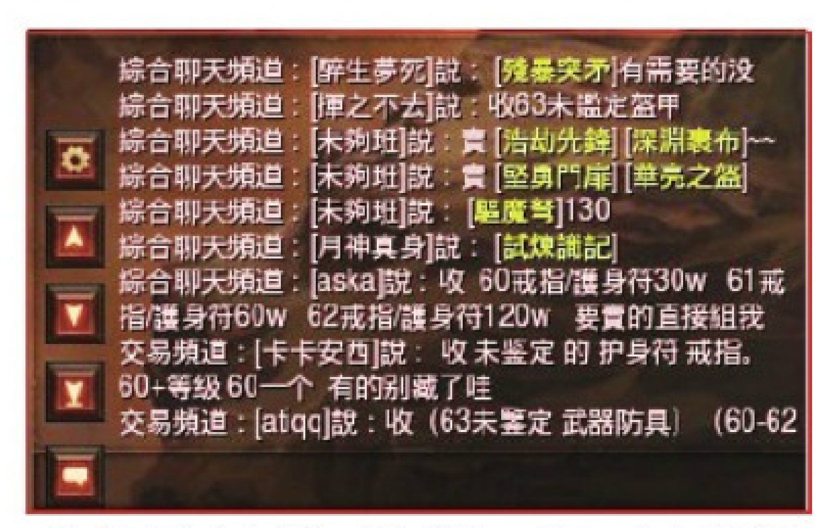
不过，仅仅了解到不同部位的属性差异还不够。早期的确有人凭借着这方面的经验赚了不少钱，但现在详细的装备属性表已经到都是，玩家可以很方便找到对比，大家又回到了同一起跑线上。此时倘若你能对本职业之外的特殊装备需求有所了解，往往能有意想不到的收获。

比如，一件高敏捷、体力的衣服，如果能有一条“增加戒律上限9”的属性，对恶魔猎人就是极品。倘若有人不了解这一点，觉得没全抗，10万随便卖了，被你遇到就相当于捡了个大便宜。因为恶魔猎人生存能力普遍低下，素有“一条命魂斗罗”之称，即便加了全抗也无济于事，只能将生存力寄希望于减伤的暗影之力和无敌的烟幕，而两个技能都需要消耗大量的戒律。同样，一个加力量和移动速度的鞋子与加敏捷和移动速度鞋子价位不在一个价位，也是因为比起野蛮人来，恶魔猎人更需要移动速度来保证生存率。对智力装备来说，“爆击回秘能”和秒回的属性会加分不少，这也是秘术师的职业特性所决定的。如果一件敏捷装备在全抗之余还增加了不错的单抗，通常意味着这是武僧的极品，因为武僧也有一个被动技能可以转全抗为单抗。而如果是力量装备，火抗会比其它抗性好卖一些，因为对野蛮人最大的威胁通常就是各种火元素伤害。至于武器方面，倘若有朝一日你打到一个1000以上DPS、带“看似无用”的冰冷伤害、加爆击的双手弩，一定不要随随便便搜一个近似的价格卖掉。一把冰冷伤害的高伤弩是恶魔猎人们求之不得的极品——只有冰冷伤害具有持续的减速效果，而大多数非恶魔猎人的玩家对此并不知情。

打到好装备，卖出一个不错的价格，或在拍卖行上偶遇“小明”，转手获取差价，这是要建立在对“暗黑3”整个装备体系的了解和足够好的运气之上的。或许你自认为运气不怎么样，也懒得花这么大力气去研究装备体系，那么你有另一种选择。

## 每分钱都花在刀刃上

节流，简单地说，就是省钱。暴雪在1.03的版本里大幅度提高了死亡惩罚，一晚上死亡损失十几万是常有的




“暗黑3”缺席的“赌博”，以玩家自发进行的收购未鉴定物品的形式回归

亚服的娜塔亚的印记价格，数字已经超出显示范围

事，虽不至于入不敷出，但这一来一回，玩家在游戏里的金币收益也就可以忽略不计了。看上去最简单的节流方式就是减少死亡次数——好吧这是个笑话，炼狱里的死亡是最难以避免的。“暗黑3”里的节流，主要表现为用最少的钱办最多的事。

在“暗黑3”里，100万能干什么？在很多人眼里，100万连一件像样的防具都买不了。但事实上，只要你有耐心，100万完全可以配出一套在A2里使用的装备。“暗黑3”发展到现在，由于装备持续产出，装备价格呈现出两极分化的局面。早期全抗装备稀少，价格高昂。随着同等质量的装备越来越多，价格也一路走低，直到现在不到10万的白菜价。而那些高属性、高全抗装备的装备由于产量稀少，奇货可居，全部聚集到金字塔顶端，大部分数以千万计甚至数以亿计。

以笔者为例，刚进入炼狱花了200万随便购置了一套装备，后来发现若想要有明显提升，单件装备都得至少花费200万了。这也意味着在这个区间内，只要你有耐心，完全可以用10万左右的价格淘到不输于100万的装备。目前网上有很多99万配装的实例，教你如何在99万之内获得最大的收益。懒得自己研究的玩家完全可以参考这些例子，花费较少的钱为自己购置一套不错的装备。不过按照最近通胀的势头，99万大概很难买到一些好的戒指和项链了，这时我们还有另一些窍门。

到拍卖行竞标是个不错的选择，很多时候，人们对着拍卖行那长到数不清的数字望而生畏，太过执着于限价搜索。孰不知只有不限价搜索，才能找到那些低廉的竞标商品——有些商品是没有一口价的，这样的商品不会出现在限价搜索里。一些装备的价格低到难以置信，即便经过多轮竞拍，依然要比市场价低不少。配合暗拍的技巧，你甚至无需定时蹲点就能拿到不错的装备。

综合频道是另一个选择。同《魔兽世界》一样，“暗黑3”提供了一个交流频道，比如交易频道啦，职业专属频道啦，可惜大家普遍喜欢在综合交易频道卖东西。这个“普遍”是相对的，由于“单机游戏”的观念根深蒂固，不少人完全没进过这个频道。可能暴雪也觉得综合频道的存在感实在太弱了，为了突出“网游范儿”，在某次更新后，玩家发现自己会默认加入综合频道，不断滚动的信息引起了玩家的强烈不满，暴雪随后收回了这一改动。但对于寻觅廉价装备的你来说，尝试手动加入综合品频道是个不错的主意。那里经常有人叫卖装备，其中不乏价格低廉的好货。而随着高级装备产量增加，综合频道还出现了一种收购/叫卖62级以上未鉴定装备的业务，不得不让人佩服玩家无穷的想象力。

在笔者撰写这篇文章的时候，63级未鉴定武器的行情是130万左右，62级的防具10万，63级的是15万。目前刷A2的玩家比较多，这里62级以上的装备掉率还是不错的。这种业务的出现，为“暗黑3”增加了一种如同“暗黑2”里的赌博一般的快感。无论玩家是否有钱，都能在这项业务里获得收益。130万对正常玩家也不是小数目，如果你对自己的手气没有信心，大可将未鉴定武器批量出售，可获得固定的收益。如果你手头比较宽裕，又不想花上亿金币购买武器，也完全可以收购一批未鉴定武器试试手气。

最后，如果你既没有在拍卖行海淘的耐心，又不愿意收购未鉴定装备博人品，那么你大概适合凑一套MF装去刷A1的勇士之陵。MF值最好300，实在不够260以上也行，看起来很高，其实很容易达到。勇士之陵必刷一个金怪，刷一次的时间大约为30秒，在高MF值的支持下，几乎每次都会掉一件亮金，运气好还能出个暗金。运气爆棚出个娜塔亚的印记、骷髅扣戒什么的，便意味着上亿的金币。不过笔者最不建议此法，虽然的确有人因此致富，但也因此让“暗黑3”的一大亮点——5 Buff设定变得形同虚设，刷勇士之陵十分枯燥，毫无乐趣可言，本质上和踢罐子并无区别，玩游戏的目的就是享受乐趣，这种刷法显得有些本末倒置了。

## 鼓励竞拍的“暗黑3”拍卖系统

*什么是不辨是非的人？就是通晓世间万物的价码，却对其价值却一无所知的人。*

*——奥斯卡·王尔德*

竞标是省钱兼致富的好方法，也是拍卖行的一大乐趣来源。从“暗黑3”不同于《魔兽世界》的竞标机制来看，暴雪原意应该是鼓励玩家多竞标，少用一口价。可惜多数玩家并没有意识到这一点。

很多玩家有这样的疑惑：为什么有时我竞标一件装备，系统会立即提示“竞标已被超过”，连续竞标均会收到类似提示，难道是卖家开小号跟我飙价？这是因为他们不了解“暗黑3”拍卖行规则所致。

与《魔兽世界》的英式拍卖不同，“暗黑3”采用的是维克瑞拍卖（第二价格封闭拍




目前出价并不等于最高出价，如果我按你系统默认的1.05倍进行出价，很有几率会被马上退款

卖）。英式拍卖是最流行的拍卖方式，价格从起拍价逐渐递增，到达拍卖截止时间，出价最高者获得商品，期间卖家可随时取消拍卖。而在“暗黑3”里，同样是出价最高者赢得商品，但交易却以所有出价中的第二高价进行，即所谓的暗拍。

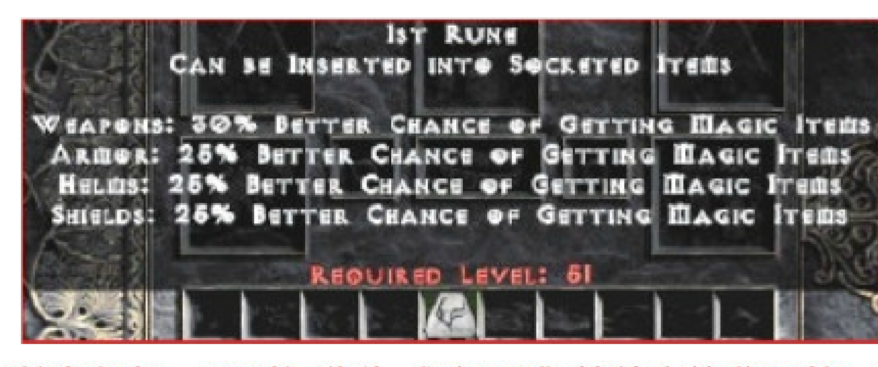
比如一个7%攻速、50全抗、500击回的护身符，起拍价是100万，有且只有两位玩家竞拍，玩家A竞标105万，玩家B竞标150万，此时最高出价为150万，但拍卖行显示的最高出价仍为第二高价105万，直到A出了高于150万的竞价，比如200万，系统才会显示出150万的当前竞价。当然事实上这个护身符的价值远不止于此，此时B有事要下线，于是他给出了2000万的心理价位，之后电脑会自动帮他加价。在2000万的范围内，一旦有人出价，系统会自动出一个更高的价将其超越。最后，A出价到1600万，有心无力，只能退出，B即以1600赢得护身符，同时系统返还400万给B。

暗拍是非常有趣的，包含了心理博弈与价值判断，熟悉之后可以充分体会到“与人斗，乐无穷”的快感，说是整个“暗黑3”拍卖行最有趣的设定也不为过。它让拍卖脱离了“最后一分钟比谁快，比谁运气好”的老套模式。事实上，在无法面对面较量的互联网上，受网速、操作延迟、系统响应影响较大的英式拍卖本来就有失公允，维克瑞拍卖是更合适的方案，也难怪国外最著名的电商网站Ebay会采用同样的拍卖方式了。

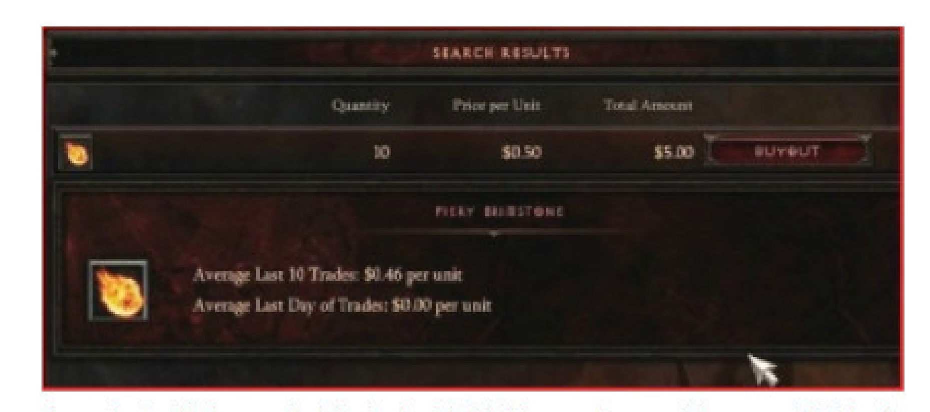
## 展望——未来的经济走向



“暗黑3”里乔丹之石的属性随机性非常大



曾在很长一段时间作为“暗黑2”等价交换货币的Ist符文



炽烈硫磺在现金拍卖行的价格只有0.5美元，换算成金币的话，是一个很高的价格了

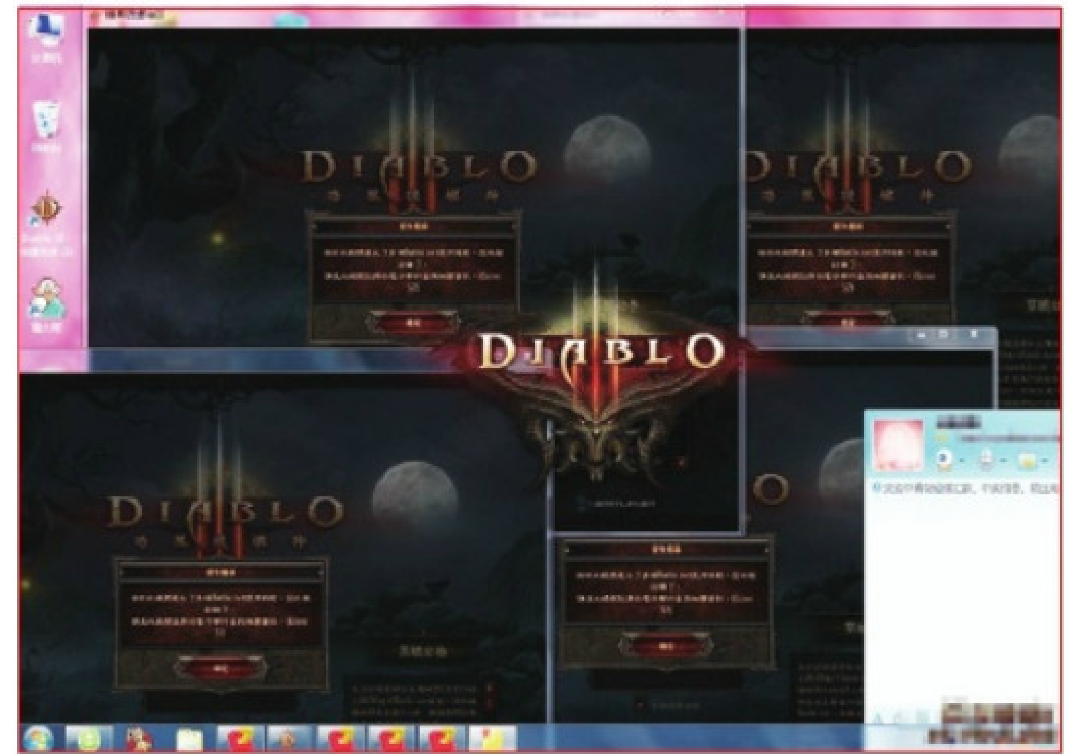


被封号的工作室一片哀嚎

现在无论亚服还是美服，高端装备的价格都高到离谱，正常人完全承受不起。但若将其看作“暗黑3”经济系统崩溃的前兆，又未免有些太过夸张了。因为高端装备本来就不是正常人能够轻易获取的。“暗黑3”就是这样一款纯粹以装备为主的游戏，它和《魔兽世界》有着本质的不同，后者的主体是团队合作，装备获取只不过是团队合作的理由之一。但在“暗黑3”里，装备就是一切，极品的装备自然属于最有实力的玩家，财力自然也是实力的一种。“暗黑3”现在的问题不是高端装备太贵，而是金币产出太多，无数工作室，数以万计的电脑24小时昼夜不休，不断刷钱，又时有Bug发生，整个经济系统处于一种极为动荡的状态，玩家显然不希望置身于这样一种经济环境。好在随着7月12日暴雪封掉大批工作室后，目前金币价格已有回升，算是一个比较好的兆头。

“暗黑3”未来的经济系统走向如何，是否会因持续通胀而出现“暗黑2”里的以物易物呢？至少现在的“暗黑3”缺乏前作里的Ist、乔丹之石这样属性稳定、爆率极低的物品（“暗黑3”里的乔丹之石属性随机性比较大），所以能否出现“一般等价物”还很难说。如果暴雪抱着现在的决心，坚决打击工作室，将通胀控制在合理的范围内，在较长的时期内，金币还将是主要的货币。而“暗黑3”装备体系的金字塔，将逐渐扁平化。少量的高端装备聚集在塔尖，由中、低端组成的塔底则会越来越大，至于中间市场，很有可能变为“高富帅”看不上、屌丝买不起的鸡肋。未来的国服又将如何？可以肯定的是，我们将迎来一个版本稳定的“暗黑3”，不会像美、亚、欧服在运营之初出现这么多问题。但由于现实问题，“暗黑3”的国服定价又不会很高，工作室的风险也就小了不少，具体如何，还得看国内玩家的“发挥”与官方的对游戏的定位了。

在《魔兽世界》将“装备绑定”概念发扬光大的几年之后，“暗黑3”非常生动地给我们演示了一套没有任何绑定系统（除了一些任务道具）的装备体系是如何面对工作室冲击的。在2005年，还有很多人撰文痛批装备绑定，认为《魔兽世界》此举不得民心，让一部分玩家失去交易装备的乐趣。现在看来，恍若隔世。“暗黑3”以一种近乎复古的方式重现了Diablo Like的乐趣本源，也许这正是暴雪的魄力所在。P



暴雪重拳出击，工作室被大量封号

《黑暗之心》与《迷失》的结合体

# 孤岛惊魂3

# Far Cry 3

■江苏 老黑

“孤岛惊魂”在2012年的E3展会上公布了系列的第三部作品，重新回归的沙盒结构热带岛屿，劲爆的主视角战斗体验，还有惊悚迷乱的黑暗氛围，再度点燃了FPS玩家们对这个日益衰落的品牌的兴趣。

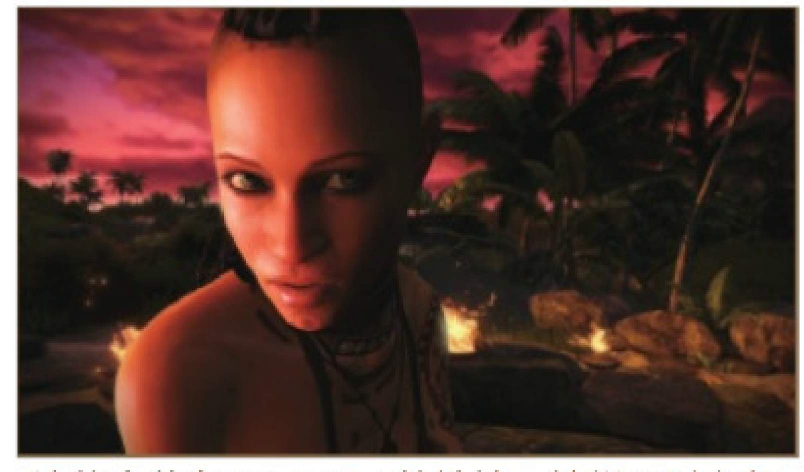
## 一个人的战争

本作主角Jason Brody所经历的故事，与初代的Jack Carve非常相似：在这座太平洋岛屿上遭遇了武装匪徒的攻击，结果女友被绑架，自己一个人踏上了生存与拯救之旅。但与Jack本质不同的是，Jason不是什么“前军方特种部队精英”，而是一名野外摄影师，他的双手之前只握持过单反相机。

如果说初代是将玩家往偌大的小岛中一丢，除了不断的刷新任务以外就什么都不管了，那么FC3则是要用“线性思维”将玩家牢牢限制在故事之中，游戏的主要乐趣不局限于“枪枪枪”，还包括有情感体验的内容。被不断推向生理和心理承受能力极限的Jason，他的劳累、恐惧、紧张以及其他负面情绪，将通过主视角传递给玩家。游戏中的大反派Vaas（由加拿大演员Michael Mando担任动作、面部表情捕捉和配音）是一个与《蝙蝠侠——黑暗骑士》中的小丑非常类似的狠角色，他要的不是消灭Jason，而是一步步将Jason引入疯狂与罪恶的深渊之中。玩家不仅仅要在海盗们的追捕中活下来，尽可能多的解救幸存下来的科考队成员，而且还要通过Vaas所设置的重重考验，避免让自己的心智在这个血腥的小岛上被魔鬼吞噬。有时Jason还要同自己的心魔和幻觉对抗，比如在Demo的一个任务中，Jason需要为一个“医生”（至少从行头上看是这样的）寻找某种可以作为化学药剂原料的蘑菇。在得手之后，由于主角在长满毒蘑菇的山洞中呆得太久，周围的一切都变得绚丽而诡异，仿佛是“爱丽丝梦游仙境”中的场景。E3 2012提供的试玩中，同样让我们看到了这种意识流表现手法：潜入海盗营地实施偷袭行动的Jason，被Vaas反手捅了一刀，刀刃上涂抹的毒药让主角再次进入了迷



四人合作拥有独立的剧情和地图



这位土著女子是Vaas的妹妹，她似乎对主角很感兴趣

**制作：** Ubisoft Montreal
**发行：** Ubisoft
**类型：** 射击
**发售日期：** 2012年9月4日
**期待度：** ★★★★☆

梦之中。在一条两侧堆满废弃电视机的走廊上，Jason看到了自己一次次实施杀戮行为的特写画面，看到了自己从一个游客变成丛林掠食者的全过程。在“我究竟是谁？”的问题上，玩家与主角一道陷入了歇斯底里之中。

本作将使用FC2的Duria引擎打造，自然而真实的昼夜、天气效果，以及以燃烧蔓延为代表的物理效果是其主要卖点。在场景方面，根据关卡设计师Mark Thompson的说法，本作的整体面积与初代的那座小岛完全一致，但由于设计了为数众多的岩洞、地下以及水下场景，立体化的探索空间将让冒险体验变得更加精彩纷呈。远景中所有能看到的，一定是可以实际到达的，这是《小岛惊魂》从初代就制定的标准。然而今天的FPS并不愿意将太多的时间花在赶路上，FC3的海岛地形，又使得车辆无法成为代步工具。为此，本作将会加入滑索、缆车、动力伞之类的交通工具，让在距离较远的两个点之间的快速转移成为可能。

## 丛林战大师速成

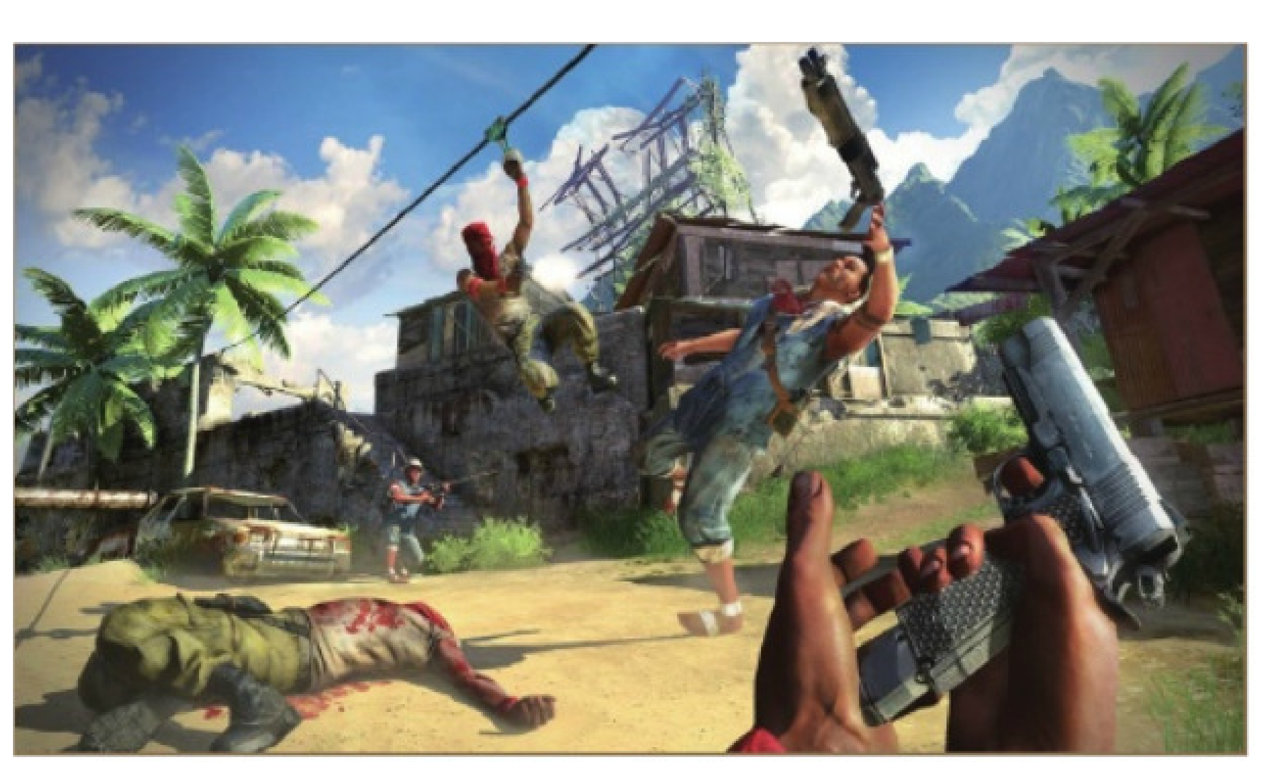
就像前两作一样，开放式的场景结构允许玩家用不同的方式达成任务。比如说你的任务是捣毁一个设置在断崖之上的无线电发射塔，玩家可以采用潜水方式从后方潜入，找一个制高点杀光敌人，乘坐滑翔伞空降，或者直接从正门杀入四种打法。无论选择哪一种，敌兵AI都会对此进行动态调整——想用大口径狙击枪在制高点舒舒服服地狙击敌人，这是根本不可能的，因为敌人绝不会给你“挨个点名”的机会。在遭遇冷枪之后，敌人的巡逻兵会迅速判断子弹射来的方向，就近寻找掩护，重火力会进行压制性射击，同时敌人会派出机动部队将玩家从密林之中揪出来。

正如在去年那段预告片中所看到的那样，很多在第一人称视角下难以表现的动作，如挣脱绳索，推开障碍物，从陡峭的斜坡滑下，都是通过QTE操作来完成的。在敌人个体AI和群体配合意识得到显著提升的FC3中，制作组赋予了玩家更多的战术动作和更为灵活的射击方式。本作借鉴了《杀戮地带》的主视角掩护设计，你可以在不暴露躯干的情况下精确射击敌人，甚至可以在自己被掩体完全保护的情况下发动“盲射”。与《战争机器》类似的是，贴墙掩护动作可以通过一个动作键发动——只要按下之后，你的身体就会被墙壁“吸”过去。利用这套全新的射击系统，玩家可以发挥灵活的走位和迅捷的身手，在快节奏中将敌人一网打尽。比如在饭堂中射爆一个煤气罐，转移敌人的注意，然后迅速冲刺到另一侧的吧台，以滑步方式降低身姿，在掩护状态下发动压制性射击，时而探身精确点射敌人。

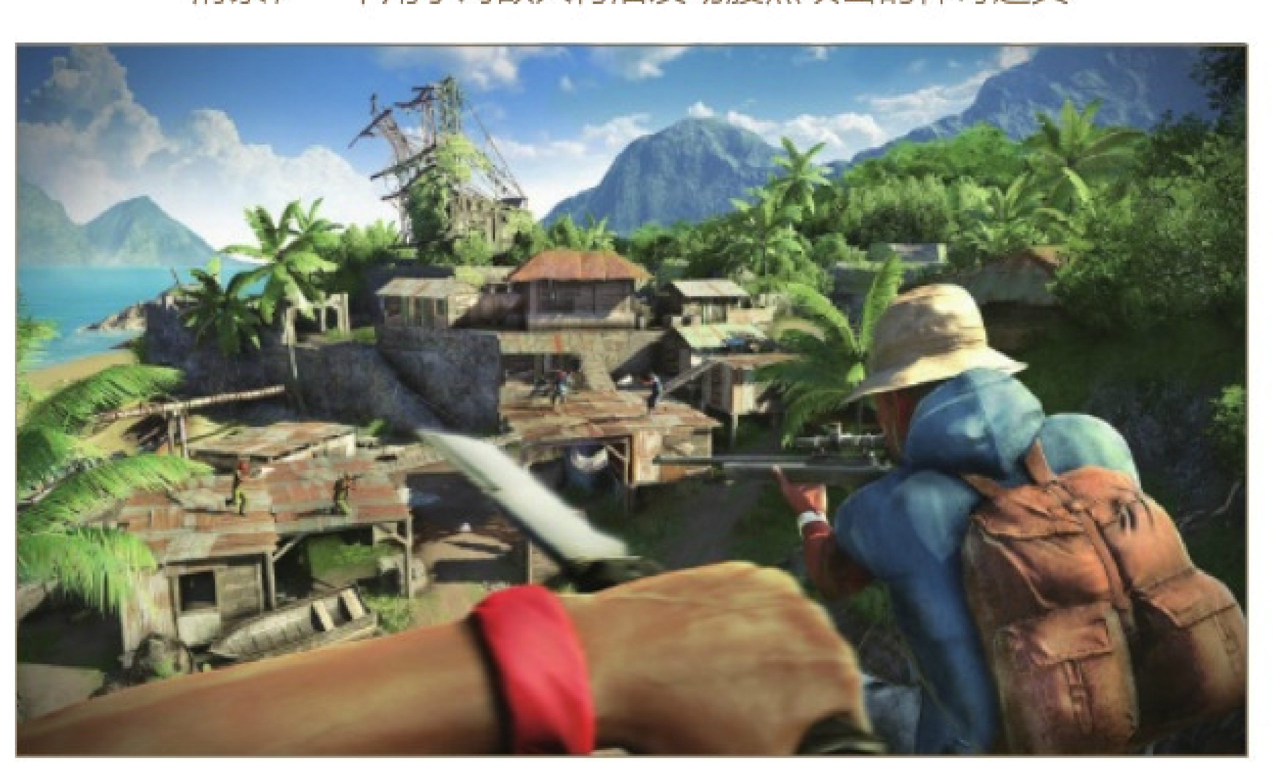
制作组目前尚未公布游戏的多人模式，但他们表示单人中也会包含一个经验值（EXP）系统，它将用来表现Jason是如何在这座小岛上，完成从一名野外探险家到“丛林杀手”的转变。有意思的是，随着战斗的进程，Jason的手臂和躯干上会出现各种纹身图案，它们就像士兵的资历章那样，代表着你所具备的技能与它们对应的等级——如此说来，Jason打到最后岂不是跟美剧《越狱》中“史高飞”一个造型了？

在本次E3展上，4名主创人员还亲自上阵，展示了4人合作的玩法。它并非是简单的刷分任务，而是贴近单机战役的氛围。其主角是一队试图逃离Vaas控制的武装分子，在总共10个任务中，玩家将从对立阵营的角度，了解神秘小岛背后的全部真相。P


打不过就跑，跑完了继续打，敌人的AI显得相当具有弹性


滑索，一个用于对敌人背后发动腹黑攻击的神奇道具


可以看到多人模式，角色们的手臂上也绘有表示自己当前能力的纹身


如果你想获得最多的XP，不妨试试暗杀


“伪纪录片风”FPS的二度出击

# 荣誉勋章——战士
# Medal of Honor：Warfighter

■江苏 老黑

早在“战地3”于2011年的游戏开发者大会上正式公布之前，EA就已经发动过一次针对“现代战争”系列的“战争”了，当作杀手锏的武器，便是重生的《荣誉勋章》（MoH2010）。这部作品在军事题材的写实性上做到了同类型游戏的极致：聘请现役美军特种部队士兵担任顾问，单机战役根据阿富汗战争的真实战例进行改变，所有武器的音效和战术数据都力求拟真。然而，这部作品在取悦军事爱好者的同时，却没有得到主流射击游戏玩家的认同。再加上游戏在宣传过程中的严重失误，以及DICE在多人设计上的不给力，导致MoH2010并没有引起太大的市场反响。时隔18个月后，卷土重来的Danger Close小组为我们带来了“真·荣誉勋章”的第二款作品——《战士》。在MW3赢得市场却输掉口碑的大背景下，《战士》能否能打一个漂亮的翻身仗？

## 转战全球

本作中玩家将继续扮演Tier 1级特种部队的精英，中心人物将由前作主演之一的Preacher担任。MoH2010的故事完全根据海豹和德尔塔部队在阿富汗的两次真实战斗（红翼行动、狂蟒行动）改编而成，战场环境和时间被高度压缩，同MW系列那种动辄上天入地，将战火烧遍全球的作风相比，其抓眼球的能力显然非常有限。尽管本作不会出现某个野心家带领俄军突袭美国本土这样的狗血剧情，但制作组并不准备为了写实，而将战场只限定在阿富汗。在本次公布的情报中，我们就看到了一支特遣部队在菲律宾营救人质的行动——这并非是制作组的凭空杜撰，2001年菲律宾就发生过多起非法武装绑架美国人的事件，五角大楼曾经派遣“军事顾问”参与过营救行动。创意总监Richard Farrelly表示，玩家将要深入全球主要热点地区，执行各种刺激的秘密反恐行动。虽然听上去完全就是MW的作风，但《战士》中的每一个任务都有事实依据，尽管你在CNN上未必看到过类似的报道。

## 伊萨贝拉城救援战

在本次GDC大会上展示的15分钟DEMO中，我们看到了上述的这个菲律宾营救任务。Tier 1队员在被洪水淹没的伊萨贝拉城中涉水前进，一路干掉从屋顶上冒出来的武装分子。前作的一些优秀的战斗系统，如可以控制探身方向和幅度的主视角掩护系统，快慢机热键等等设计全部得到了保留。值得注意的是，本作在使用“一路神”方式组织线性流程的同时，将有限的战术选择权交给了玩家。比如在攻入人质房之前，你并不只有MW系列中那种万用的破门方


虽然您是Tier 1级别的超级战士，但您不是刀枪不入的天兵天将呀！

**制作：Danger Close**
**发行：EA**
**类型：射击**
**发售日期：2012年10月**
**期待度：★★★★☆**

式——贴一个“烧饼炸弹”，然后在子弹时间中激情点射匪徒。而是拥有了更多的行动选项。比如C4炸药破墙、投掷闪光弹、声东击西，或者是更加纯爷们的“踹门+扫荡”。

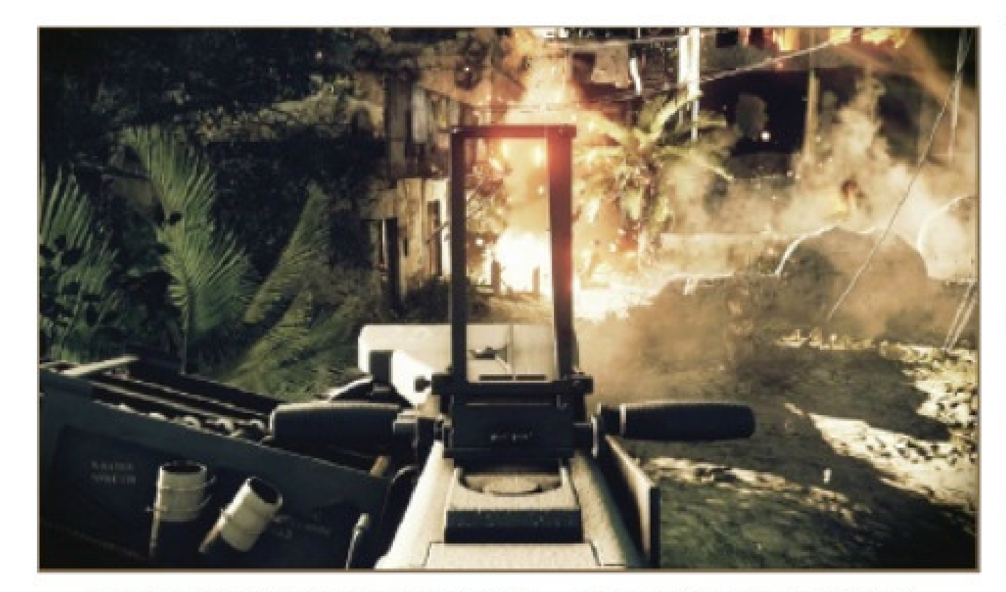
在成功将人质和伤兵护送到外围之后，两艘冲锋舟适时赶到，接下来的流程变为了我们相当熟悉的载具平台射击。这段流程明显是在“黑”MW3中脱出潜水艇之后的那段海战戏。Danger Close的利器就是BF3所使用的“寒霜2”引擎。12.7mm重机子弹和35mm榴弹不仅将沿途的敌人扫得血肉横飞，而且还对周遭建筑物实施了各种暴力强拆效果。

## 蓝蓝对抗

前作的多人对战尽管在激烈程度和玩法上远远不如MW，但还是创造了一种风格。由于主视角掩护系统的存在，玩家既不是一味的“猪突”，也不是猫在窝里玩“蹲坑”，而是需要刻意保持战线的完整度，力争不把自己的侧翼暴露给敌人。为了避免前作的犯下的“塔利班”错误，此次的对战是在北约以及“反恐战争”参与国各自的特种部队之间展开的。总共12支特战劲旅的武器、装备和战术都是完全取材自现实之中的，从中我们将看到波兰GROM使用的是HK416突击步枪，而追求作战隐密性的中情局准军事部队（OGA）使用的则是加装有消音器的MP7。在技能方面，各支部队的超级战士们也是大相径庭的。比如加拿大JTF2部队的狙击手可以在“占点”之后呼叫一架黑鹰直升机，用于在战略点上方提供掩护，防止敌人的反扑。澳大利亚SASR的主力突击手则能够呼叫迫击炮，让任何拥有良好掩护的敌人都变成待宰的鸭子。

与前作相比，本作的职业体系进行了大幅度的变更，目前已知的“Class”包括有攻击手、爆破手（装备有多功能工具，唯一可以实施直接实施破门的兵种）、重武器手（附加装备为无人机，可为队友标注目标）、主力突击手（Point Man，自带“重击”技能，可以在短时间内将攻击输出增加到120%）、狙击手和特种兵。美军特种部队最小的战斗单位是“火力组”（Fire Team），由两名队员构成，这一特征也将在本作的多人模式中得到贯彻。每一个玩家都可以在对战前找到自己的“兄弟”（Buddy），在作战中不仅可以共享经验值、弹药和目标信息，最重要的是当一人阵亡时，只需要等到冷却时间结束，就能在自己的伙伴身旁直接复活，使得两名玩家能够始终如一的战斗在一起。

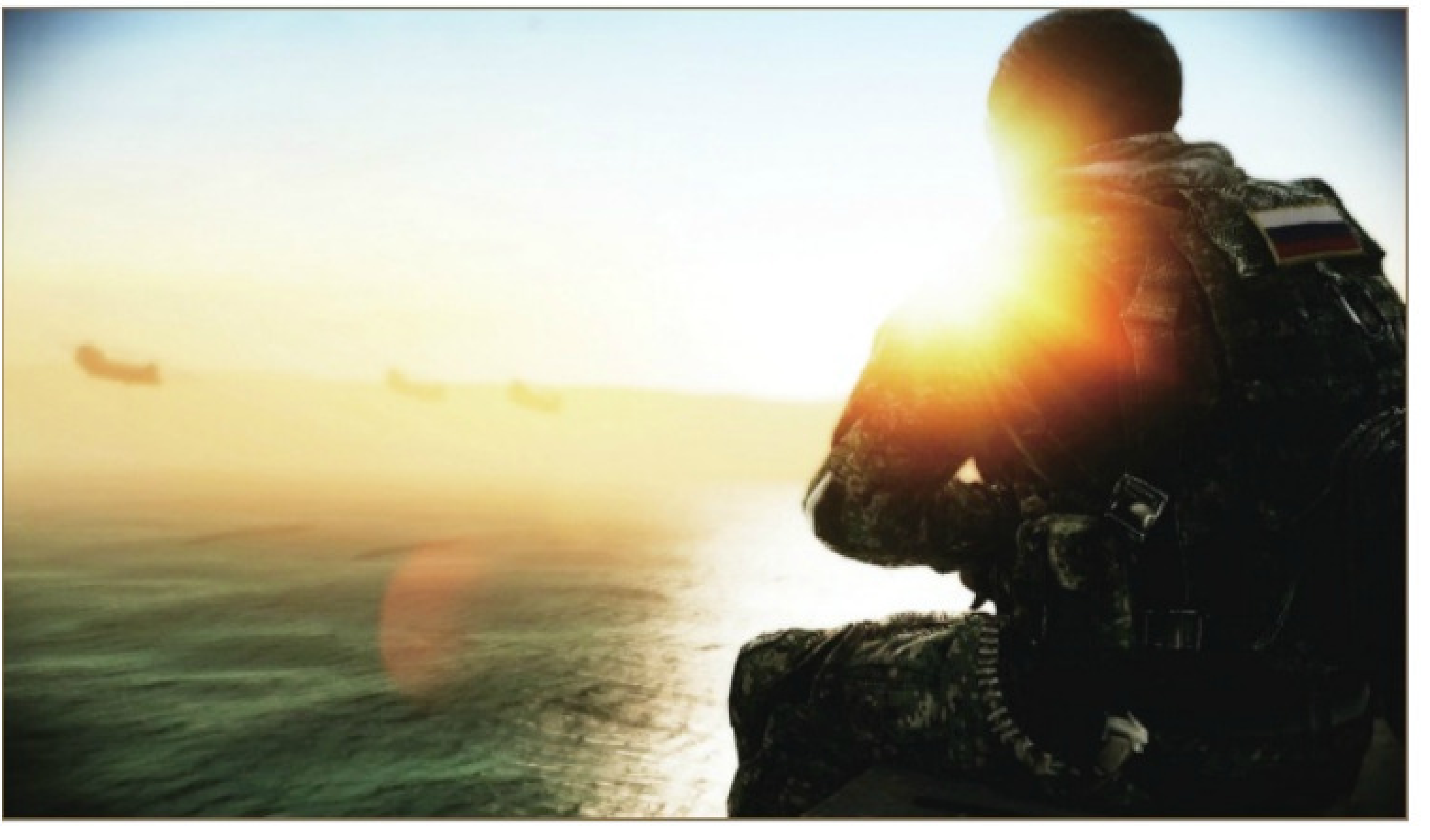
很多人认为MoH2010属于只要再认真打磨一番，就可以成为一代经典的作品。现在，总结了前作成功经验与失败教训的《战士》能否真正开启《荣誉勋章》系列的第二春？答案将会在今年的10月揭晓。


忘记无脑化的重机枪狂扫吧，这次将让玩家们体验MK-19自动榴弹发射器的恐怖威力



游戏中没有工兵的职业，所有同破障有关的活计都是交给爆破手完成的——谁让你有把钳子


为一代代言的大胡子Dusty，将继续在本作的全球反恐故事中登场


突击索马里海盗盘踞的小港，游戏的剧情不再特指某一次具体的军事行动，但故事背后都有真实的影子


“寒霜2.0”引擎，自然少不了这种暴力强拆的画面

看那些绿皮又冲上来了！干掉他们！

# 兽人必须死2
## Orcs Must Die 2

■晶合实验室 Joker



那些绿皮兽人又来了，而你需要做的，依旧是利用各种陷阱保护你的城堡和你自己！由《帝国时代》原班人马成立的制作组Robot Entertainment宣布2011年那款另类塔防游戏《兽人必须死》续作来了。游戏依旧保留了上一代塔防+角色扮演的思路，在陷阱、魔法、人物装备上又有了更多的选择。更多种类的兽人也将出现的新作中，成为阻挠玩家的障碍。

新作中加入了合作模式，允许其他玩家扮演女巫角色来帮助王子共同抵御兽人。在角色的养成方面，两位角色也有着不同的发展方向。王子更往战斗法师的方向发展，血量更高，在长枪和弩箭外，给王子新加入了一把威力强劲的火枪。女巫方面则更像传统的法师，高魔法的同时还能召唤骷髅兵等来协助战斗。

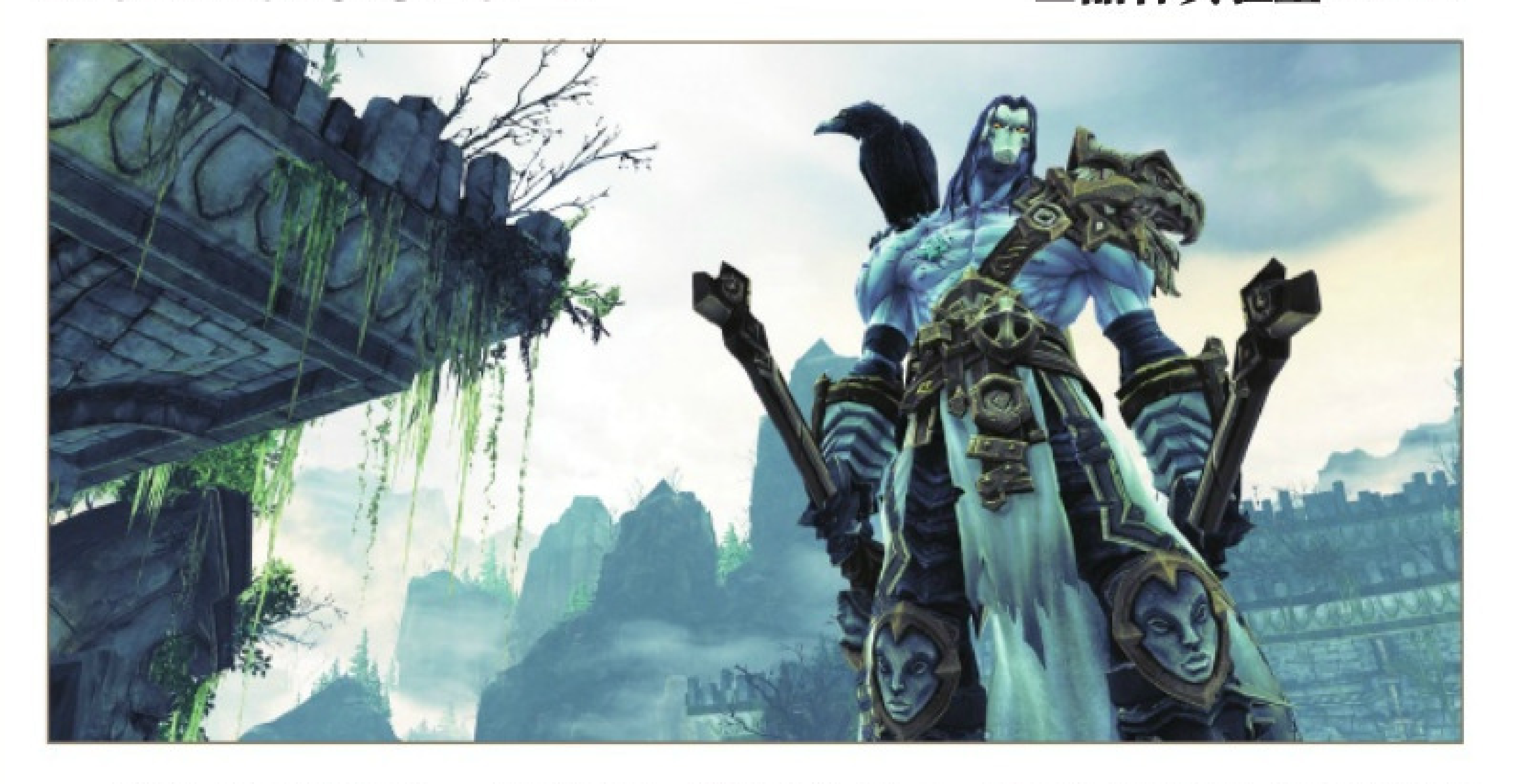
合作模式下兽人的数量和强度也会更高，给过关造成的压力更大；但玩家一方也有更多的新道具装备和陷阱等可供选择。并且“头骨”评分系统也会有所改变：有时候部分兽人会掉落头骨。P

**制作：Robot Entertainment**
**发行：Robot Entertainment**
**类型：动作角色扮演+塔防**
**发售日期：2012年7月30日**
**期待度：★★★★**

天启四骑士，再踏征程！

# 暗黑血统Ⅱ
## Darksiders Ⅱ

■晶合实验室 Joker



随着《暗黑血统》一代的结束，这款画面华丽、故事精彩的动作游戏的续作就让人充满期待，终于，2012年8月21日《暗黑血统Ⅱ》就要同玩家见面。根据一代的结局，本作玩家将控制的主角不再是上一代的威猛的War，而是天启四骑士的小弟Death。如果说War的风格就像《战神》中的奎爷一样的话，那本作的Death就像《波斯王子》中那个“波斯猴子”一般。Death的主武器是手中所执的那对长柄镰刀——屠戮尊主（The Harvester）,在连招的收尾阶段可将二者合成一把双头剑杖，直接砍劈或做巨型回旋刀轮掷出。副武器有攻速较慢但属范围攻击且附加击晕效果的战锤、适宜远程对付敌人的手枪、攻击速度快，近战伤害输出优异的利爪拳套等。

游戏过程中玩家借由杀敌和完成任务来获得经验，借此解锁各种技能。Death的技能划分为“恶兆信使”（Harbinger）和“死灵巫师”（Necromancer）两系，均代表着一整套的角色成长路线，“恶兆信使”负责强化Death的物理格斗能力，“死灵巫师”则偏向魔法攻击方面。

据目前的消息来看《暗黑血统Ⅱ》可能不会有多人模式，制作组给出的理由是由于动作系统过于繁琐会使工作量过大，这真让人感到遗憾。P

**制作：Vigil**
**发行：THQ**
**类型：动作冒险**
**发售日期：2012年8月21日**
**期待度：★★★★**

# 普通人的单机梦想
## ——柳晓宇与66RPG游戏制作比赛

■晶合实验室 Joker




## 66RPG短篇游戏比赛

一个纯民间性的比赛，从2006年至今已经办了六届，现在是第七届。它的发起者名叫柳晓宇，昵称柳柳，一个从2005年做独立单机游戏的制作人，同时也是独立游戏制作网站66RPG.com的创建者。

柳柳告诉笔者，当时办这比赛是希望能让业余制作游戏的团体和个人，找一个借口把“坑”了很久的作品给做出来，初衷应该算是为了促进同人原创圈的繁荣。相比平日毫无压力的散漫状况，有一个游戏制作比赛、互相交流的氛围，可能更能促使一般的业余制作者尽快成长。短篇比赛限于制作周期，更多是起一个创意孵化的效果，同时由于缺少常规媒体的关注，很多交流都只局限于游戏作者圈子。好在有一些作品在得到比赛认可的鼓励后，会继续改善直到走向大众。从“短篇”起步的游戏尽管平均只有几千用户，但经过改良后也有能达到20万级别的游戏，如以前的《对不起，我是个NPC》《格斗纹章》等。当然，这比起近期《RPG制作大师》的名作《囧魂》《OZ大乱斗》等游戏来说，还是有一定差距，但也算是不错的成绩了。


这就是柳柳，就像熟悉的邻家友人

## 一路走来的66RPG

### 一腔热血，网站初成

初见柳柳时，就像是一位相熟的邻家友人，30左右的年纪，脸上洋溢着笑容。2004年，当时刚上大二的柳柳无意间接触到了一款名为《RPG制作大师》的软件，萌生了自己制作游戏的想法。初时对自己没什么太高要求，只是单纯的想做一款自己喜欢的游戏，没想到做的第一个游戏DEMO并未受到肯定，这让骨子里好强的柳柳不能接受，于是开始奋发努力，最终的成果，就是那款经典的同人RPG游戏《黑暗圣剑传说》。

《黑暗圣剑传说》的成功让柳柳

| 版块主题 | | | |
|---|---|---|---|
| [彩虹文字组] 【短篇7】悬疑AVG《勇者与魔王》 ... 2 | 云起秋忆 2012-7-3 | 13 611 | 怕鼠的猫 1 小时前 |
| [未成年组 ] 【短篇7】美少女答题乐-1.0 ... 2 New | 657282177 2012-7-13 | 17 321 | R-零 1 小时前 |
| [未成年组 ] 【短篇7】[真·剧情向RPG]《心链泪痕：序言之卷》命运之门OPEN New | 47731089 2012-7-15 | 8 245 | 47731089 2 小时前 |
| [游戏发布 ] 【短篇7】海妖（人鱼后续） | 白半枫荷 2012-7-8 | 3 263 | ms0688987 3 小时前 |
| [未成年组 ] 【短篇7】《未完之声2》WOW相关·更新（10） ... 2 3 4 | FHNBHJ 2012-7-3 | 37 1681 | a673306652 3 小时前 |
| [成年组 ] 【短篇7】《修仙》古风+仙侠 ... 2 3 | 李梦遥 2012-6-27 | 25 1792 | 永远の路克酱 5 小时前 |
| [游戏发布 ] 【短篇7】BLACK☆ROCK SHOOTER 小游戏 New | 吴建庆 2012-7-14 | 5 193 | 歌莉·萌露 7 小时前 |
| [彩虹文字组] 【短篇7】《初恋》男女和耽美的恋情。 ... 2 3 New | zx工作室2 2012-7-13 | 21 428 | a729196015 昨天 22:13 |
| [成年组 ] 【短篇7】《无尽之旅：机械文明》2012-07-11 更新 ... 2 3 New | 5810707 2012-7-9 | 27 1506 | 浮云桑 昨天 14:35 |
| [游戏发布 ] 【短篇7】[R剧&解密]神魂列车完整版！ ... 2 3 New | yychchhh 2012-7-10 | 27 812 | yychchhh 昨天 12:56 |
| [成年组 ] 【短篇7】【RPG】《默砂之歌》前篇【0715修正更新】 ... 2 New | 迷糊的安安 2012-7-13 | 19 752 | 毛毛狐 昨天 11:06 |
| [游戏发布 ] 【短篇7】《人鱼》 | 白半枫荷 2012-7-1 | 6 271 | 嗷嗷 昨天 01:31 |
| [成年组 ] 【短篇7】《超级玛丽--公主又不见了！》最坑爹游戏！更新 ... 2 New | woodvvv 2012-7-9 | 12 567 | woodvvv 前天 21:51 |
| [游戏发布 ] 【短篇7】《勇士长途3 荒岛之界》第三次更新~ | 306924625 2012-7-5 | 9 469 | 风若·飘絮 前天 20:16 |
| [游戏发布 ] 【短篇7】搞笑+悬疑《放下你的武器》（大更新） ... 2 3 4 | fxwd 2012-6-22 | 31 2650 | 光夏 前天 12:48 |
| [未成年组 ] 【短篇7】剑1.0 | 囧小杰 2012-7-4 | 8 332 | LOVE、莫颜 前天 11:53 |

论坛中能够看到，参加的66RPG短篇比赛的作品非常多，题材也很广泛

对独立游戏制作的兴趣更高。在2005年前后，互联网上关于如何自己制作游戏的资料、教程都还非常少，想找个师父或想找人交流都很不容易。这让他萌生了一个想法：搭建一个能够提供给想制作游戏的人互相交流、学习的平台，当时甚至都没有想过如何依靠网站自身运作获得资金来维持，只是凭着省吃俭用、再加上借款、捐款、少许广告费等，将网站就这么做了起来。说到这里，柳柳笑了笑，从他的笑容里，能够感受到他的自豪。

随着网站的建立，第一届66RPG短篇游戏比赛也开始举办，比赛一开始的宗旨是鼓励更多的游戏制作爱好者能将自己的想法变成实际的作品。比赛收到了很好的反响，参加的人很多，成为了网站的一个招牌，一直办了下来，至今已是第七届。

## 奋勇拼搏，渐入正轨

随后的两年里，柳柳和66RPG的所有版主通过不懈的努力，网站总算是一步一步走上正轨。2006～2007年期间，也诞生了很多有名的同人游戏。2005年时，一种针对老国产RPG的素材破解工具问世，使得同人游戏有可能做出非常接近原版游戏的画面。比如当时仙剑的同人游戏，在画面上几乎能达到以假乱真的程度。仙剑、梦幻西游、各种三国题材的同人游戏层出不穷，制造了一时间的繁荣。

“但那几年也发生了很多在当时来看大得不得了的事情，让人烦恼得睡不着觉。”柳柳说，“服务器被入侵后遭黑客索要金钱，被人DDOS攻击、网站内容被黑掉资料完全遗失，服务器到处搬家等等；但时隔多年，现在看全部都是一些笑谈，只是成长路上必经的各种小挫折罢了。”

## 面对生活，暂时退出

2007年，柳柳毕业了。出于对游戏的热爱，柳柳选择了一家手机网游公司。在生活的压力下，原本看似正常的运作似乎都会变得扭曲。此时的66RPG仍旧不是一个商业化的网站，源于版主和用户的要求，也源于柳柳自身的一点执着。加入游戏公司，让柳柳接触到了以前没有接触的商业理念，但为此付出的就是时间，繁忙的工作使他无暇顾及网站的运营，在缺少全职管理员的情况下，网站陷入了几乎停滞的状态。于是，在同所有版主商议后，2009年12月31日，运作了5年的66RPG网站决定关闭。当初离开这个寄托了自己梦想的地方是一种什么心情？当笔者如此问柳柳时，他并没有说什么，只是笑了笑，笑容里充满了无奈。

柳柳说那几年，在忙碌中，渐渐地偏离了自己最初的想法。每天奋力前行，却忘记了方向。他说：“像我们这一代希望追求游戏乐趣、希望从游戏中品味剧情艺术感的游戏人，很多从内心深处都是反感刷怪和道具付费的，但因为这两种模式挣钱，又不得不用。两种情感的冲突下，最后商业感觉越来越精明了，却失去了制作游戏的快乐。在这样的氛围里，我最后决定离开游戏圈。”

柳柳告诉笔者他之所以做这个决定，是因为有一天他在自己制作的一个手机网游线上活动中，看到很多学生利用上课时间在游戏里打一个高奖励怪。他当时就觉得：“唉，我这是在干什么，我为什么会鼓励孩子们在上课时间干这个？”

这不是柳柳希望做的游戏。于是2009年底，柳柳离开了公司，由于66RPG也在同期前后关闭，他当时觉得，自己可能不会再介入游戏行业了。

## 重拾梦想，努力拼搏

从游戏公司辞职，关闭了承载自己梦想的66RPG，他决定出国继续学习，跑去了他称之为“好山好水好无聊”的加拿大，打算读个MBA或者金融硕士，就这么在加拿大扎根。但是没曾想到的一件事，让他打消了这种想法，并最终重拾当初的梦想。

事情的开始源于另外一个人的努力。2010年5月左右，一个66RPG曾经的管理员，刚刚高中毕业的朱恒联系到了在加拿大的柳柳，让他将论坛指向一个以前从没见过的IP。怀着一丝好奇，柳柳把IP指了过去，而奇迹也随之发生：已经关闭半年的66RPG论坛又出现在屏幕上！而且不仅是论坛，连下载、www主站，都像半年多以前一样，全能正常访问。原来朱恒在2009年底得知关站的决定后，偷偷用几周的时间，把所有的资料全部备份到他自己的电脑。然后，在半年的时间里，他四处求人借服务器，甚至用他自己家里电脑当临时服务器，在他用坏家里两块硬盘后，终于有人借给他服务器，让66RPG.com重新复活。

看着后辈管理员用燃烧的爱复活的66RPG，柳柳非常感慨。当时激动的心情让他确信，他是属于游戏这个行业的，而且他要去做他自己喜欢的游戏。

同时，66RPG短片游戏比赛也成功复活，柳柳决定制作游戏参赛，从比赛的发起者，变为了参与者，随之诞生的就是KOF同人战棋游戏《格斗纹章》。在游戏模式得到新生66RPG的肯定后，他继续完善这款游戏，直到同年10月，一款使用“免费游戏、章节付费”模式的《格斗纹章》测试版问世，陆陆续续获得了大约20万玩家，并有了少许的收入。这让柳柳隐约觉得这个商业模式也许可以走下去，于是他12月回到国内，开始拽人创业，成立工作室，制作独立游戏。

## 普通人展示自己的舞台

2012年6月，柳柳在北京正式成立公司，注册于中关村软件园，主要围绕66RPG.com进行促进业余游戏发展的各种工作，包括制作工具、素材、教程等。他希望不断降低游戏制作的门槛，让不具备程序、美术等相关专业技能的普通同学，也能像写小说、拍DV一样轻松地制作出单机游戏，使单机游戏成为普通人可轻易使用的艺术表达形式。而这些，也是他最初做游戏时的想法。

“短篇比赛是66RPG.com网站每年都会举办的活动，现在是第七届。活动的宗旨是：重在交流、创意与亮点第一、鼓励大家把没做完的‘游戏坑’给填出来！作为原创游戏，在声光效果上当然没法和高投入的商业大作相比，但我相信每个人在制作的时候都能做出属于自己的亮点，这些原创游戏的亮点是逐利的商业游戏难以匹及的。所以，不用客气、不用不好意思，把你自己的游戏发布出来参赛吧！”

这是写在66RPG短篇比赛介绍中的话，夸大了商业游戏的缺点，强调了独立游戏的优势，说法并不算客观，但是他想告诉所有对单机游戏有热情的人们的是：每个人都有自己的单机梦想，我给你提供平台，你来抓住它，完成它。

当我问起了是什么支持他坚持制作游戏时，柳柳笑言道：“像我们这种做单机游戏的，动力一般都是来自‘爱、勇气、希望……’等等，我个人认为，在一个健康的市场中——比如好莱坞的科幻电影市场，既·应该有像《阿凡达》这样满足绝大部分观众的大投入大制作，也应该有像《月球》这样满足少部分观众、口味独特的独立作品。我认为以后游戏圈也会走到这样的状况：有呈垄断地位的霸主级高用户数网游，也有充满各种光辉如闪亮繁星般的各种小品游戏——不是弱智发泄型或直接抄袭型的小游戏，而是真正具有思考和亮点的中短篇游戏。我相信随着受众平均文化层次的提升、可支配自由时间的减少，版权意识和市场环境的不断提升，国内单机游戏的繁荣时代会再次到来的，也许是先从移动平台开始繁荣。”说罢这些，柳柳挠了挠头，“其实我就是想做一些我认为对的游戏。”



由于还在办理中关村软件园办公室的入驻手续，他们只能先在这个临时办公场所内工作

# 术士——秘术宗师

Warlock Master of the Arcane

■贵州 yago

《术士——秘术宗师》源出魔幻策略游戏《王权》（Majesty）系列，这款外传作品以《王权》中的阿达尼亚大陆为背景舞台，但游戏模式却放弃了模拟经营，转而全力临摹《文明5》，一样的六角格回合制，在随机地图上建城、种田、扩军、争霸等步骤也大同小异，只是国王们变成了大宗师，种族特有兵种变成了神庙单位，科技研发变成了魔法研究，各种法术的功效性远胜《文明》中的科研成果，总体而言这就是一款魔幻版的《文明5》。本作不到1G的身材短小精悍，画质音效均属上乘，嫌《文明5》太慢的朋友肯定会喜欢它灵活轻快的节奏。



## 点评：浓缩后的文明

这是一款魔幻版的袖珍《文明5》，发行商Paradox的威名响彻战略宅男族，制作方Ino-Co公司也是操刀《王权》《虚空魔城》《精灵遗产》等多款名作的行家里手。因为浓缩的原因，本作对硬件配置的要求比《文明5》低得多，不过“小”却是一把双刃剑，既有精湛之美，也难免简略之陋。这款游戏里处处有《文明5》的影子，但如果较真对比起来，它在很多细枝末节上的表现终究难敌《文明5》大气弘博。作为从《文明》一代就开始追随梅尔大师的忠实信徒，笔者近期恰好也在体验《文明5》的最新资料片《诸神众王》，因此对这种大与小的强烈对比感触颇深。

### 简洁的设计带来各种便利

本作应该是笔者所见过的内政管理最简洁的4X类游戏，包括《文明》在内，有哪款同类游戏不是逼着玩家耗费至少三分之二的时间打理内政建设？讨厌的工人不见了，每增加100人口才能造1座建筑，因此无法将所有建筑一网打尽，这些都做得很好。游戏中无论征募部队还是修造建筑所需的回合数都固定不变，人口匮乏的新城不需要等上几十回合才能招到一支部队，这让玩家能更专注于宏观战略，而不是为某些鸡毛蒜皮的小事烦心。序列征兵大幅简化了组建战斗部队的工作，玩家不需要频繁光顾城市管理界面。首座港口建城后所有陆军兵



城市内政管理非常简单

种自动获得水面移动能力，没有运输舰船搭载根本无法渡海跨江的传统限制一去不复返，部队行军集结都方便了不少。同一资源地格能派上不同用场也是本作一大亮点，例如野驴，既可以建不屈骑士团出产驴骑兵，也可以建贸易商行用来赚钱盈利，给予了玩家更多选择方向。本作的战术战斗也在大地图上进行，而且每个地格只能容纳一支部队，玩家不需要在同一地格内的多支部队间费力甄选，这个优点在多人对战模式下尤其节省时间。


战争节奏比《文明5》激烈得多

## 宗教体系视主神为儿戏

《文明5》因为少了宗教元素一度饱受抨击，好在《诸神众王》补上了这个遗憾。而《术士——秘术宗师》玩的是多神教，身为国君的大宗师们可以在八大主神中寻找自己的信仰归宿，但主神们对游戏性的影响明显深度不够。信仰相同主神的国家间没有友谊加成，通过圣谕任务传达的主神意愿缺乏逻辑性，要么是让你建个港口灭个野怪，要么是攻占某城，根本没有捍卫本教利益讨伐异教徒的意思。除了被逼急时派个化身神使下凡发飙外，本作中的主神未能展现出完整的神格特征，例如命令相同信仰的信徒国彼此修好外交关系，号召信徒国讨伐异教徒国家等等。建在圣地的神庙与其说是用来取悦于主神的殿堂，倒不如说是获得超级单位的兵营，功利性太强，缺乏虔诚味。当某位大宗师国力强盛后，他完全可以轻而易举地背叛自己原先的主神，另选一位主神供奉以便获得更适合自己的超级单位，就算不背叛，国土面积扩大后也能广修神庙同时供奉多位主神，这简直是把宗教信仰当成儿戏。

## 资源共享尚不够到位

在城市管理界面的建筑列表中可以看到一些打勾的建筑名，表示本国其他城市已造有这些建筑，己方所有单位都能获得这些建筑带来的强化效果，可惜这样的分享设定只针对单位而未惠及建筑。珍稀资源的共享在本作中也是个可望而不可及的梦想，例如只有辖区内有牛头怪迷宫的城市才能招募牛头怪，其他城市无论远近均无法招募。

## 魔法体系缺乏花样特色

貌似庞大的魔法体系充满了重复性内容，十多种参数和效果的交叉搭配组合出各种琳琅满目的法术，但闪电箭和火球术几乎没什么本质区别，各主神独有的治疗术、祝福术也大同小异。高级法术除了增加杀伤范围和提高威力外没有什么新花样，视觉效果也缺乏更上一层楼的气势。本作魔法也没有明显的派系之分，倘若能加入派系这个概念，再结合主神和种族应该就可以衍生出更多的花样。



奇妙的阵亡单位复活术

## 老兵的饭量比新兵大三倍？

建筑和单位的每回合维护费用永远是国家财政最大的支出项，如此设计的本意是为了防止楼海兵海战术，但实际上每座城市有限的辖区空间已足以限制滥造建筑。部队维持所需的金钱和粮食初期还算合理，然而升级后士兵们的薪水和饭量立时暴增，造价25金的勇士每回合需1金1粮，升到老兵后每回合要消费3金3粮，更荒唐的是升级本身居然需要50金！



可以让城市收入增产的祝福法术

## 城市内政怪事连连

在城市内政中同样还有不少莫名其妙的事情，玩家有时很难搞清如何才能解锁高级建筑以便招募自己所需的单位，最可怕的是他们还没有办法拆除指定建筑纠正自己的错误。功能重复的建筑比比皆是，最让人不满的当属那些增加资源产量的建筑，为什么非要分别修3座建筑来实现产量提升50%、75%和100%的效果？为什么不能通过升级1座建筑来实现这些繁琐的数字游戏？濒海而建的城市还有更大的烦恼，因为游戏中没有水面经济建筑，那些辖区内的水面地格就成了无法利用的死地，缺少建造空间，没有贸易路线概念，海滨城市的发展远远比不上内陆城市。本来自带渡船的陆军已经让海军的战略地位大幅下降，港口城市在经济发展上的困窘更使它们成为本作中备受冷落的怪胎。

## 外交谈判形同闹剧

最后不得不说的是外交，这个所有策略游戏必不可少的重要元素在本作中成了一场画蛇添足的荒诞闹剧。满怀万丈雄心的外交家们首次在谈判桌旁坐下时只有接受勒索和战争两种选择，

面对狮子大开口的敲诈想置之不理都不行。就算憋屈卖萌达成停火，签下互不侵犯协议甚至结盟的大宗师们背信弃义形同家常便饭，不到穷途末路的地步，这帮牲口不会老老实实坐下来说人话，可惜到了那时候已经没人有兴趣听他们说什么了。当武力成为唯一有效的交流语言和信用凭证后，谈判桌上的任何谋略都变得毫无意义，最初版本的外交系统甚至有重大Bug，翻手为云覆手为雨的同时还能牟取经济暴利，这是智慧文明的悲哀，也是这个游戏的最大败笔。


荒唐的外交闹剧

### “术士”亦有精湛之美

作为20年来4X类游戏的领头羊，席德·梅尔的《文明》系列能有今天的辉煌绝非浪得虚名，拿《术士——秘术宗师》与《文明5》放在同一高度对比也许并不公平，这种对比不但显得《文明》有恃强凌弱的嫌疑，无形中也抹杀了本作独有的大量亮点，例如简化的内政、魔法系统、主神体系等等。席德·梅尔的《文明》固然精彩，但它终究不可能代表4X游戏的全部魅力。如果不考虑对经典的模仿，《术士——秘术宗师》的确是一款门槛很低、重复可玩性很高的趣味之作，玩过它之后再去体验《文明5——诸神众王》，相信无论《文明》的信徒还是Paradox的粉丝都会受益良多。

## 背景传承

### 王权传奇

《术士——秘术宗师》的身上不仅有《文明5》的影子，它还与多款奇幻策略游戏有着密切关系，老玩家们应该很容易看出它和《英雄无敌》《奇迹时代》《奇幻战争》《精灵遗产》等作品都有神似之处，这背后的故事说起来也是一段回合策略游戏的发展史。



首代《王权》便有不俗的品质

《术士——秘术宗师》的世界背景和框架设定一脉相承于老牌策略大作《王权》（Majesty），首代《王权》诞生于2000年，制作者Cyberlore工作室名头可不小，这个成立于1992年的开发团队曾为当年的策略巨头SSI公司打造了“金盒子”名作之一的《克莱恩暗黑女王》，他们还是《魔兽争霸2——黑暗之门》的操刀者，同时也为《英雄无敌2——忠诚的代价》出过力。1998年的回合制策略名作《死亡封锁线2——最后圣战》更有他们的汗马功劳，当时的Cyberlore工作室堪称续作之王，经他们手打造的13款游戏中有9款都是名作续篇，而汇集众家精粹的《王权》正是那4款自主开发的作品之一。2009年上市的《王权2》转由俄罗斯游戏商Ino-Co接手开发，1C Company旗下的这家公司也不是外人，他们做过的《奇幻战争》（2007年）和《精灵遗产》（2007年）都是回合制奇幻策略游戏中短小精干的佳品。Ino-Co接过《王权》品牌后干劲十足，2010年到2011年一口气连发3部资料片，今年又顺手甩出这款外传性质的《术士——秘术宗师》。

《王权》从诞生之日起就充满了鲜明的个性色彩，当大多数同类作品都还保持着回合制游戏模式时，它不但选择了即时制，还独辟蹊径走了一条与众不同的模拟经营路线。在这款游戏中，玩家无法直接操控部队，只能通过悬赏标牌发布各种任务，让NPC勇士们自行衡量利弊后选择接受与否。表面上看，每位勇士似乎都有自己的人格特征，但骨子里这其实是一款放弃了微操，全面着眼于宏观策略的革新之作。在这之前也有《工人物语》之类的相似作品，但相形之下《王权》的节奏要快得多，每关任务目标明确，大量细节无需玩家劳神就能自动运转，技能和经济系统也设计得恰到好处，既不至于冗长到催人入睡，又不会让手慢的玩家陷入癫狂。因此，无论是2000年发布的首作，还是2001年跟进的扩展资料片《北方》都赢得了相当多赞誉。

虽然《王权2》仍然是在阿达尼亚国王斩妖除魔的老套传奇，但游戏画质有大幅提升，领主英雄、分组编队等新颖概念极大丰富了游戏内涵，神庙英雄在战斗队伍中的作用更加突出，阵亡的英雄可以花钱在墓园中复活，单机战役模式下还能反复刷关练级，最后还有4件远古遗宝可发挥地图兵器的强大功效。《王权2》的第一部资料片《拥王者》增加了任务编辑工具包，一个8关任务的新战役“格里姆贡回归”外加若干新怪兽、新建筑和新单位。第二部资料片《阿达

尼亚征战》带来了追杀狼人的新战役“暗夜之子”，这个战役同样是8关任务外加一堆补充的新东西，这部资料片丰富了多人模式，并对官方服务器的天梯排名和竞标赛制提供内嵌支持。第三部资料片《怪物王国》别出心裁地描述了政变中只身逃走的国王借助兽族大军击败敌人重返王位的故事，这次的新战役包含了10关，战斗难度剧增，对兵种配合和准确把握战场时机也提出了更高要求。

《王权2》已经逐渐演化为一种全新的亚分类模拟游戏，它不该被称为模拟经营，叫模拟战争也许更合适。内政经营在游戏内容中的比例越来越低，没有直接微操，全看调兵遣将水平的模拟战斗才是重头戏。由于操作量大减，这样的游戏极其适合手速不快的慢节奏玩家，它们同样也适合某些没有键盘和鼠标的游戏平台，因此由HeroCraft公司以一代游戏为基础开发的安卓/iOS/WP多平台移植版本于2011年出现时，没有人对此感到惊奇。Paradox获得《王权》品牌所有权后不假思索广开财路大搞外传，除了《术士——秘术宗师》外，他们还在今年初推出过一款同样取材于《王权》背景的塔防策略游戏《阿达尼亚的守护者》。在这款游戏中玩家可选择3大种族，招募24类兵种单机闯关或多人合战，此作技术含量偏低，策略性和操作都很粗劣，打的纯粹是追风时下塔防热捞一票的主意，如果不是《王权》的骨灰级爱好者，完全没必要浪费时间去体验它。




《王权2》及其三部资料片游戏封面

## 谁才是秘术宗师？

在《王权2——怪物王国》的故事里，康克雷高阶祭司们发动了叛乱，阿达尼亚站在混乱深渊的边缘，伟大的国王以他无尽的智慧联合了人类和兽族的力量，使得阿达尼亚王冠失而复得。在这之后，国王和他的皇家顾问集结了人类和兽族组成的联合大军，浩浩荡荡开向北方，雄心勃勃准备开辟更多的疆土。跟随御驾同行的还有许多公会大师、高阶牧师和领主，当他们一同消失在北部边境的山脉中后，从此杳无音信。

国王失踪之后，摄政监理尽力维持着国家机器的运转，但没有人认为这种情况可以永远持续。新一代的康克雷祭司与魔法师协会的关系日趋紧张，鼠王雷霆十四世和巫妖王的冲突最终成为内战爆发的导火索。这段时期被后世称为“烦恼时代”，长达74年的战火抹去了阿达尼亚大陆上曾经存在过中央政权的全部痕迹。大量的公会在轮回中重建，无数的庙宇为世人遗忘，君主的都城化作尘埃中的废墟。直到这时，国王的下落仍然是个不解之谜。唯一还能保持领地内秩序的只有那些传说中的魔法大宗师们，大宗师议会收纳了整个阿达尼亚大陆上最强的魔法师，他们是各自领地内的铁腕统治者。不久之前，阿达尼亚的诸神向大宗师们提出了一个令人无法拒绝的承诺，大概是诸神突然想起了被他们遗忘已久的凡人——这些为了信仰而厮杀纷争的卑微生物。人间的战乱必须终结，阿达尼亚的子民们必须选出下一任国王。大宗师们汇集一堂，讨论谁最适合成为下一任国王，谁才有资格获得秘术宗师术士的荣耀头衔？为这个问题所有人争吵了整整两个月仍无结果，最后，大家发现只能通过武力较量才能得出答案。于是，继毁灭世界的烦恼战争之后，争夺术士宗师头衔的混战又拉开了序幕！





# 秘术手册

## 一、开局特性和法术

游戏开局共有13位默认大宗师可供选择扮演，此外玩家也可以在大宗师选择界面自定义种族、特性和法术。种族有人类、兽族、亡灵三种，点击主角头像下方的“自定义”按键可利用10点奖励点数自行配置开局特性和法术。

### 13种开局特性

**金库：**需1点，开局给予额外100金币。

**法力窖：**需2点，开局给予额外100法力。

**大剑师：**需5点，开局给予1队至高剑圣。

**恶魔顾问：**需5点，开局给予1队小恶魔顾问。

**科阿提斯之主：**需2点，开局首都附近出现科阿特村庄。

**贵族：**需4点，产出金币+10。

**研究员：**需4点，产出研究点数+3。

**贸易商：**需4点，产出金币+20%。

**农夫：**需3点，产出食物+20%。

**咒术师：**需4点，产出法力+20%。

**大法师：**需4点，施法速度+20%。

**导师：**需4点，回合内经验+1。

**科阿提斯的训练：**需4点，近战抗性+15，投射物抗性+15。



### 16种开局法术

**小型火球术：**需1点，造成5元素魔法伤害。

**小型暗影箭：**需1点，造成8死亡魔法伤害。

**小型虚弱术：**需1点，诅咒导致目标力量-25%。

**小型治疗术：**需1点，治疗友方单位4生命。

**冰环：**需3点，对目标周围地块内单位造成11元素魔法伤害及冻伤诅咒。

**火焰风暴：**需3点，对目标周围地块内单位造成15元素魔法伤害。

**基础驱散术：**需3点，解除1队友军所受的负面法术诅咒。

**小恶魔召唤术：**需3点，在指定地点召唤1队小恶魔。

**安格雷拉的恩典：**需6点，与神明安格雷拉关系+30，获得安格雷拉回复术（治疗20点生命）。

**多罗斯的恩典：**需6点，与神明多罗斯关系+30，获得圣言术（造成12点生命魔法伤害）。

**黑利亚的恩典：**需6点，与神明黑利亚关系+30，获得烈日击（造成12点元素魔法伤害）。

**科罗姆的恩典：**需6点，与神明科罗姆关系+30，获得防御符文召唤术（提高周围友军远程及近程抗性）。

**克里帕塔的恩典：**需6点，与神明克里帕塔关系+30，获得亡灵回复术（治疗亡灵生物8点生命）。

**费乌斯的恩典：**需6点，与神明费乌斯关系+30，获得巨熊召唤术（在指定地点召唤巨熊）。

**路诺德的恩典：**需6点，与神明路诺德关系+30，获得月之漫步（指定友军行动点数+1）。

**格里姆贡的恩典：**需6点，与神明格里姆贡关系+30，获得老鼠召唤术（在指定地点召唤大老鼠）。

## 二、13位大宗师

### “领帽”米拉巴斯（Miralbus the Hat）



**种族：**人族

**特性：**大法师、法力窖

**法术：**小恶魔召唤术、小型火球术

法师公会首领米拉巴斯·卡德——即常说的“领帽”，以其在大宗师议会中无可挑战的权威而闻名，这是对他的最高赞誉。因为这样一个位置很容易引来所有人的觊觎，唯有最强大、最睿智，同时精通法术和外交的魔法师才能稳坐这把交椅。米拉巴斯似乎仅凭直截了当的风格就轻易获得了成功，因此其他魔法师们偶尔也称他为“猛人”。

### 好人安娜（Anna the Benign）



**种族：**人族

**特性：**农夫、金库

**法术：**安格雷拉的恩典

没人知道好人安娜已经现世多久，也没有人说得出她当了多久的安格雷拉大祭司，但所有人都听说过她的无数善行，以及她如何帮助阿达尼亚人度过烦恼时代的浩劫。据说她受生命圣辉之祝福，手指一点就能让盲者复明、瘫者行走、死者重生，唇间轻吐一句咒语就能在饥荒之年带来丰收。

### 尼古拉斯·寒霜（Nicolas Frost）

**种族：**人族

**特性：**咒术师、法力窖

**法术：**冰环、小型治疗术



尼古拉斯·寒霜是寒冰神庙的大祭司，其人天性慷慨，心地善良，却有寒冰般坚定的意志。在他的领导下，烦恼时代中的寒冰神庙居然香火旺盛，这无疑是一桩奇迹，因为寒冰神庙未获任何主神的庇护。也许正因如此，尼古拉斯自身成为寒冰的象征。每年盛夏时节的假日活动中都能看见他身着羊皮大衣，背负着装满礼物的大包出没于阿达尼亚各地，他给孩子们带来了棒棒糖、各种动物形状的冰雕，还能把夏天变成滑雪溜冰的时节。但尼古拉斯的神通可不仅限于这类娱乐，作为大宗师的他在敌人中的名头也是如日中天——尼古拉斯·寒霜绝不是只会冻棒棒糖！

### 大馆长（Grand Librarian）

**种族：**人族

**特性：**研究员

**法术：**多罗斯的恩典



作为秩序与知识主神多罗斯的大祭司，大馆长的真名仅在阿达尼亚最阴暗的走廊中被低语传诵，大多数人只知道大馆长从来不会放过任何展示自己魔法神通的机会，他也从不否认自己意图建立阿达尼亚新委员会的野心，大馆长理想中的委员会是以大善、自知和顺从为基础原则的。

### 不朽的伊欧庇里斯特（Elpiritster the Eternal）

**种族：**人族

**特性：**研究员、导师

**法术：**小型暗影箭、小型火球术



作为一位被宣称为异端的人物，活着的人为他的悲剧性死亡感到悲哀，亡灵们则为他没能成为巫妖而不满，但这些肤浅草率的看法仅限于密室里的交谈，或报纸上精心编撰的评语中。伊欧庇里斯特活着的时候已经是阿达尼亚的大宗师，他死了之后变得更加强大，即便问鼎最高大宗师的宝座也有如探囊取物。

### 女皇（Empress）

**种族：**亡灵

**特性：**咒术师

**法术：**克里帕塔的恩典



前任克里帕塔大祭司赛因娜·萨克丽菲歇司是众多女祭司中最具实力者，国王失踪后她再度出现，通过一场短暂、狂野的决斗，赛因娜夺回了自己的头衔并赢得了“女皇”的称号。此后她开始推行一种名为“祭献净化”的新制度，这位大祭司的新政很快有了结果，昔日的无上荣耀和恐惧盛名重现克里帕塔神庙。

### 巫妖王五世（King Lich V）

**种族：**亡灵

**特性：**大法师、咒术师

**法术：**小型暗影、小型虚弱术



这个称号似乎暗示还有另外四位巫妖王，但那是一种完全错误的理解，总共只有一位巫妖王，那些数字只代表他曾经复活的次数。从某种意义上来说，这也是对敌人的一种警告，提醒他们休想躲过不死巫妖王的复仇怒火。巫妖王拥有无可匹敌的魔法技能，这正是他的敌人所剩无几的原因。

### 瑞亚科（Rjakh）

**种族：**亡灵

**特性：**导师

**法术：**路诺德的恩典



都知道他是谁，但没有人见过他的脸，也没有人知道他何时出现，更没有人知道他的神通极限。但仍然有一些关于他的传言和猜测，有流言称他曾是国王的前任皇家顾问，或者他自己就是失踪的国王，或者他是路诺德的神使，路诺德魔法精粹的化身。最后唯一能确定的是他的名字叫做瑞亚科，他是月神路诺德的天选大宗师。

### 鼠王雷霆四十二世（King Rrat XLII）

**种族：**兽族

**特性：**贸易商、金库、贵族

**法术：**小型虚弱术



他的父亲鼠王雷霆四十一世，从自己的父亲鼠王雷霆四十世那里继承了这个高贵的头衔，再往前可以一直沿推到家族第一位大宗师鼠王雷霆二十世。和他所有的祖先一样，鼠王雷霆四十二世经常前呼后拥带着大批亲戚随从出席各种魔法会议，他认为这是选择继承人并为之提供外交礼仪实习的最佳机会。和他的前辈们一样，鼠王雷霆四十二世的议会演讲总会以相同的句子收场：“阿达尼亚将会是我的！我的！我的！我的！我的！”

### 翔空之托尔维嘉（Sol de Torvega）

**种族：**兽族

**特性：**农夫

**法术：**黑利亚的恩典、小型治疗术

翔空之托尔维嘉是巴塞里奥·托尔维嘉之子，这位父亲曾对抗国王，甚至挑战过路诺德，企图获取月神的力量，然

后以此征服阿达尼亚。但他失败了，跟随其后的整个托尔维嘉部族都被驱逐出境，他们的名字为路诺德所诅咒。翔空之托尔维嘉不愿当一个默默无闻直到老死的化外之地领主，因此他选择了将自己的忠诚奉献给路诺德的死敌，太阳神黑利亚接纳了这位新的信徒。



**极智的阿希·哈尔（Ash-Haar the Wisest）**

**种族：**兽族

**特性：**农夫

**法术：**格里姆贡的恩典、小型虚弱术



当国王签署阿达尼亚怪兽公民权利法案之际，格里姆贡的大萨满——极智的阿希·哈尔立刻抓住了这个机会迅速跻身于康克雷大祭司协会，他同时也成为魔法议会的一员。在烦恼时代，阿希·哈尔最先宣布自己阿达尼亚大宗师的身份，并从此拒绝听从摄政王或康克雷大祭司协会的号令。他被嫉恨的敌人称为叛徒，但即使是这些敌人也不得不承认，阿希·哈尔能有今天的辉煌不但要归功于他的睿智，同时也因为他是实力最强大的魔法师之一。

**腾卓，文卓之子（Tendral，Son of Vendral）**

**种族：**兽族

**特性：**法力窖、金库

**法术：**基础驱散术、火焰风暴、小型火球术



烦恼时代的第15个夏季，北境山麓在一阵怒吼声中颤抖，那是阿达尼亚毁灭者、双头巨龙文卓之子腾卓的首次亮相。腾卓迅速征服了北境的王国领地，几乎同时，他受邀加入大宗师的行列，并有权参与议会的选举。但看起来腾卓并不满足于这些荣誉，能让他最终停步的头衔只有一个——阿达尼亚的统治者。

**马丽诺柯西（Malinalxochi）**

**种族：**兽族

**特性：**金库、法力窖

**法术：**科阿提斯之主、科阿提斯的训练、小型治疗术

科阿提斯的巫师女王以对其爬虫亲族的冷酷铁腕手段而闻名，有人甚至相信她是下凡的女神，这种观点遭到康克雷大祭司协会的强烈谴责，有鲁莽者甚至提议流放阿达尼亚全境内的所有科阿提斯人。然而科阿提斯人和他们的女王至今仍然存在，看来那些手段无一例外都以失败告终，马丽诺柯西的魔法神通在斗争中扮演了举足轻重的角色。

## 三、八大主神

游戏中的八大主神之间有些是相互仇视的，一般情况下很难也没有必要建齐所有主神的神殿，因为几乎无法与所有的神都保持中立或友好的关系。所以通常要先规划一下自己希望与哪几位神搞好关系，然后通过研究和使用某个神系的魔法，建造神殿，完成神的任务等方式提升与神的友好度（同时也会降低与该神敌对之神的友好度）。只有与主神搞好关系，才能获得该主神相应的高级兵种。

**安格雷拉（Agrela）**



**特点：**生命主神，与克里帕塔敌对。辖下神术擅长治疗，城市祝福，单位复活，以及对死亡魔法免疫。

**兵种：**安格雷拉女祭司（人类，牧师型单位，攻击21，射程2，生命40，移动力3，可治疗单体或群体友军），生命圣骑士（兽族，近战型单位，攻击32，生命60，移动4，能自我治愈）。

**多罗斯（Dauros）**



**特点：**法律与秩序主神，与费乌斯敌对。辖下神术包括专克亡灵的生命魔法，能反制诅咒和驱散，神殿兵种非常强大。

**兵种：**多罗斯圣骑士（人类，近战型单位，攻击28.5，生命75，移动3，可发动远程生命魔法群攻），死亡圣骑士（亡灵，近战型单位，攻击30，生命60，移动4，针对远近程物理攻击的防护极高，免疫死亡魔法）。

**费乌斯（Fervus）**

**特点：**混沌和自然主神，与多罗斯敌对。辖下神术有很强的召唤法术，以及复生和元素抗性等单位增益术。

**兵种：**驯兽师（人类，弓手型单位，攻击20，射程2，生命50，移动5，可召唤老狼助战），德鲁伊（兽族，弓手型单位，攻击25，射程2，生命60，移动4，可召唤巨熊助战）。

**格里姆贡（Grumgog）**



**特点：**瘟疫主神，与科罗姆敌对。辖下神术以死亡法术见长，还有针对城市和单位的各种驱逐诅咒法术。

**兵种：**格里姆贡冠军（兽族，弓手型单位，攻击25，射程2，生命50，移动3，可发射箭雨群攻）。

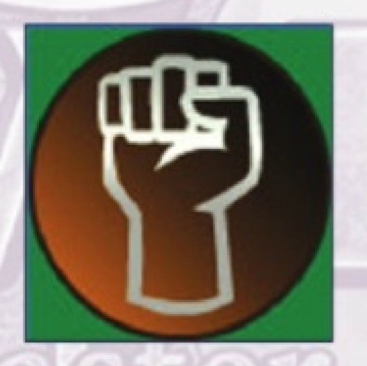
**黑利亚（Helia）**



**特点：**太阳主神，与路诺德敌对。辖下神术包括强大的元素攻击与防御魔法，粮食增产祝福或减产诅咒，甚至可攻击建筑。

**兵种：**黑利亚射手（人类，弓手型单位，攻击17.5，射程3，生命45，移动4，可发射太阳之箭对敌造成元素伤害），黑利亚之狼（兽族，近战型单位，攻击34.5，生命65，移动4，可对前方3队敌人造成劈砍群伤）。

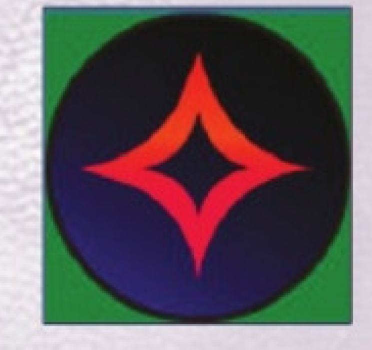
**科罗姆（Krolm）**



**特点：**暴怒主神，与格里姆贡敌对。辖下神术多为提升力量之类的近战强化术，可召唤防御符文。

**兵种：**剑圣（人类，近战型单位，攻击35，生命70，移动4，可对群敌实施远程旋风攻击），科罗姆护卫（亡灵，弓手型单位，攻击16，射程2，生命40，移动3，一无所长的垃圾兵种）。

**克里帕塔（Krypta）**



**特点：**死亡主神，与安格雷拉敌对。辖下神术擅长召唤，以及亡灵专用的治疗和祝福法术，神殿兵种强大。

**兵种：**克里帕塔姐妹（人类，召唤师型单位，攻击24，射程2，生命45，移动力3，可召唤骷髅兵助战），古代巫妖（亡灵，法师型单位，攻击30，射程3，生命45，移动力3，可施放死亡魔法群攻）。

**路诺德（Lunord）**



**特点：**月亮与风主神，与黑利亚敌对。辖下神术包括多种移动加速术，精神与元素攻击魔法，强大的时间停止术可直接进入下一回合。

**兵种：**刺客（人类，近战型单位，攻击38，生命55，移动5，可重创单个目标并降低其对死亡魔法的抗性），路诺德风战士（亡灵，近战型单位，攻击30，生命54，移动5，可降低敌方治疗单位的加血效果）。

## 四、重点释疑

### 1.环境结构

本作难度级别由低到高分为轻松、休闲、普通、挑战、无解共5档，游戏环境设定有六大选项，其中世界类型分为盘古大陆（纯陆地）、超大陆（陆地多水域少）、大陆（陆地水域平均）、岛屿（陆地少水域多），世界尺寸分为小、中、大、特大，地图类型分为扁平世界（地图两端尽头不通）和柱形世界（地图两端尽头互通）。大宗师对手的数量可根据地图尺寸和玩家需要调节为1到8名。额外的世界是可以通过传送门探索的异次元世界，数量可调节为1到6个。



开局细节设定界面

### 2.事件图标

每回合开始后主画面右侧就会出现各种图标提示，点击它们可以直接前往事件地点。各种事件图标具体如下：

**锤子与锯子交叉：**表示某城可以修造新建筑。

**绿色双箭头：**表示某单位成功升级。

**弓箭：**表示某处城堡或防御塔射程内出现可攻击目标。

**号角：**表示有尚未行动的己方部队。

**卷轴：**表示有新任务。

**红色背景的双剑交叉：**表示外交宣战。

**特定兵种头像：**表示某城可以招募该兵种。

**铁盔士兵头像：**表示某城已成功招募单位。

**城塔：**表示某城成功修造建筑。

**带红线的铁盔士兵头像：**表示某单位无法执行其原定行动计划。

### 3.随机任务

在游戏中，系统会随机提供各种任务。一开始大多是建城、修港口之类的内政建设任务，到中后期各主神给予的圣谕任务明显增多。圣谕任务带有浓厚的信仰斗争色彩，难度通常较高。完成任务后可以获得各种奖励，还能提升与发布任务主神的关系，而任务失败则会受到惩罚。最令人头疼的是所有任务无法拒绝，来了就得接下。并且这游戏的随机任务体系给人以东一榔头西一棒子的混乱感，强迫接受的种种任务似乎只是为了提高难度加快节奏，与游戏主线内容并无太多联系。

### 4.系统资源

**游戏中共有以下4种资源：**

带王冠的金币代表金钱，建造、招募、维护都离不开钱，城市中的各种商业建筑可以牟利生钱，攻占匪窝怪巢或通过外交贸易也能获得金币。

火腿代表食物，丰富的食物是人类和兽族提升人口的基础，也是各种单位维护支出的一部分。城市中的各种农业建筑可产出粮食，游戏后期满仓溢出的食物会自行转变为金钱。

蓝色魔球代表法力储备值，施放各种魔法会消耗特定数量的法力，法力是不死族提升人口的



城市内政建设界面

基础，对建筑或单位施放增益性祝福魔法后也需要定期支出法力才能维持效果。城市中的法力生产类建筑可持续产出法力，占领匪窝怪巢也能缴获法力。

书本代表每回合可获得的研究点数，研究点数越多研发新魔法越快，当后期所有法术研究完毕时，这项资源就变得没有意义。

其实，游戏里还有一个隐藏资源——人口，人口决定了城市的级别，也限定了可修建的建筑种类。

### 5.市政管理

每次开始新游戏时，地图地貌与城市名称、位置都会随机变化。建城位置最好能紧挨重要战略资源，如果是作为军事用途的城市建议选择易守难攻的地形建城。

点击城市名条可打开市政管理界面，从中可以看到城市当前辖区、建造列表、征兵列表以及市政收支状况。修造建筑需要有足够的人口资源和辖区空格，建筑竣工和单位招募后每回合还需支出维护费用，因此在建造或征兵之前一定要先看国库目前的收支状况是否能支持额外的建筑或部队。注意在市政管理界面下，城市名条右侧有个摧毁键，点它可以直接摧毁整座城市，城市原址只剩下1队移居者。


选择需要研究的法术

初期探索应尽快抢夺匪窝怪巢获得奖励资源、部队或法术，中后期要注意寻找地图上出现的圣地和谜之传送门。前者会发出很醒目的冲天紫色光柱，可修建神庙征募强大的神庙兵种，八大主神针对不同种族各有不同的神庙兵种。后者则是一团魔光闪烁的图腾石柱，通过它可以进入与阿达尼亚平行的异次元世界。在异次元世界里布满了高级元素怪和龙怪，低级单位进去基本没活路，但在异次元世界里可以找到红龙蛋和金龙蛋，红龙实力一般，金龙非常强大，不过每次新游戏只有一个异次元世界中才有金龙蛋。

### 6.作战部队

本作中部队级别最高上限为10级。以鼠标右键点击任意单位可看到详细信息，包括其基本属性、维护费、特技、装备、抗性和背景介绍。除大剑圣等特种单位外，普通部队投入战斗将耗尽所有行动点数，必须等到下一回合才能重新移动或战斗。游戏中没有道路，部队在移动时若踩着有建筑的地格可享受所需行动点数减半的福利。

选取己方部队后将鼠标悬停到攻击范围内的敌方部队头上时，主画面左下方会出现地形、抗性对交战双方的影响值图注，通过图注可以判断发动攻击是否有利。战斗中受伤的部队必须撤到附近没有敌人的地格才能休息回血。占领一座敌城需先消灭城内守军，然后持续攻击将城市防御值消耗至零才能破城。非同族的城市占领后，各种经济建筑的产出效能将承受-20%的惩罚，所以攻占的异族敌城直接拆掉最划算。魔法塔虽然攻击力和射程都不错，但初期攻击属性是死亡魔法，这意味着它的攻击对亡灵族单位无效。

### 7.法术研究

从游戏开始第一回合，玩家就能选择研究各种法术。法术按根源可分为秘术和神术，按功效又可分为进攻/诅咒、治疗/祝福、召唤等。国家资源中每回合收益的研究点数决定了法术研究的速度，施放法术需要消耗法力自不用说，有些大型法术需要持续多回合才能完成施放仪式，神术需要与对应主神的关系达到一定值才能施放。

特定法术、特技、兵种组合后可发挥出意想不到的威力，这也是本作鲜为人知的一大特色。例如闪电箭+装甲单位——对有装甲特性的敌单位施放闪电箭会波及到周边地格；冰陷阱+科罗姆之拳——先冻结再放科罗姆之拳可将敌人击碎产生额外伤害；小型虚弱术/虚弱术+烈日击——对已有虚弱诅咒效果的目标施放烈日击可产生额外伤害并波及周边所有地格；自然复苏+兽族生物——对所有兽族生物施放自然复苏时3回合内效果翻倍；安格雷拉的庇护/死亡魔法免疫+安格雷拉的回复术，可使治疗效果翻倍；黑暗之纱+暗夜恐惧，可使暗夜恐惧术暴击并增加25点精神伤害。


简单的外交界面

### 8.外交谈判

外交几乎没什么策略可讲，实力决定一切，弱小者注定被讹诈和蹂躏。在外交界面可以看到

接触过的各国大宗师头像，以及他们与八大主神的关系星图。点击下方大宗师头像能详细看到对方特性，目前所受的诅咒或祝福，选择与之谈判，或查看对方正在施放的多回合法术。最后这条尤其重要，研究出法术抵消术后，如果在此发现敌国大宗师在放大规模杀伤法术即可先发制人破坏其施法。

在外交谈判界面正中有一座衡量双方谈判筹码的动态天平，提出条件后如果天平朝自己一方的托盘翘起表示分量不够，对方不同意达成协议，右下角的成交键会呈现灰色无法点击状态。



施放神术需要与主神有足够良好的关系

### 9.获胜条件

获得最终胜利有4种方法，只需达成其中任意一种即可通关。

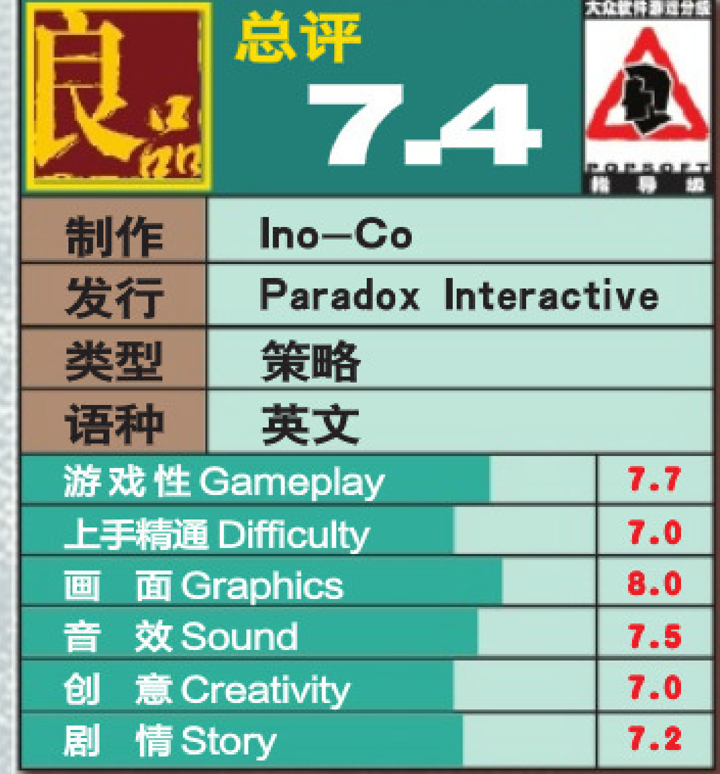
第一种是剿灭其他所有大宗师征服全世界；第二种是占领全世界所有圣地；第三种是成功施放终极法术“归一术”，这个法术研究时间长，施放需要20回合，还要消耗5000点法力，成功施放极为不易；第四种是击败敌对主神派下凡尘的化身神使，引出神使的方法是：持续提升与己方主神关系，或蓄意拆除敌对主神神庙，最终可将与敌对主神的关系降低到仇恨，此时敌对主神就会派遣神使下凡作乱。神使是块超难啃的硬骨头，在国力不足的情况下，击败神使的难度远远超过前面三种胜利途径。

## 剧情之书

### 第一幕 宗师初现

阿达尼亚大陆，山河秀美风景如画，有无数枭雄以大宗师的身份降临世间兴风作浪，他们逐鹿天下的战争激烈非凡，旷日持久。大宗师们或以秘术奥法，或以兵家韬略征战杀伐往来不休，弄得好好一片乐土乌烟瘴气。

这日，一缕元婴灵气带着万丈光芒坠地化作又一位救世英雄，但见此君丹凤眼卧蚕眉，面如重枣唇若涂脂，颌下三尺长髯不怒自威，手上一柄青龙偃月杖除魔驱邪，正是有“领帽”之美号的米拉巴斯大人。这米拉巴斯大人精通奥术秘法，弹指飞火球，念咒召恶魔，端的是犀利无比。



| 良品 | 总评 7.4 | 大众软件游戏分级 |
|---|---|---|
| 制作 | Ino-Co | |
| 发行 | Paradox Interactive | |
| 类型 | 策略 | |
| 语种 | 英文 | |
| 游戏性 Gameplay | | 7.7 |
| 上手精通 Difficulty | | 7.0 |
| 画面 Graphics | | 8.0 |
| 音效 Sound | | 7.5 |
| 创意 Creativity | | 7.0 |
| 剧情 Story | | 7.2 |




首都毒蛇之堂占尽地利优势

宰牲祭天向神祈福后，米拉巴斯大人得到第一座城市，也是未来国家的首都——毒蛇之堂，此城西面与北面临海，东面与南面一马平川，这种地形虽无兵家之险，但对内政种田却大大有利，日后扩建规划也颇为方便。与都城同时竣工的还有市场和农场各1座，有了它们可以暂时不用为财政支出和糊口食物发愁。紧接着首都建设委员会申请指定新的建造项目，当前有限的人口决定了只能增修1座建筑，是再建1座农场提高粮食产出，还是造1座工匠聚居所增加财政收入？睿智的米拉巴斯大人沉思片刻后下令建造法力捕捉场，这是一种可持续储蓄法力值的魔法建筑。

列位看官，这阿达尼亚大陆魔法盛行，魔法乃是立国之本，也是强国之路，各种威力惊人的攻击魔法可使数量众多的敌军灰飞烟灭，召唤法术更能呼出各种魔怪协助战斗，反制法术还能打断敌方正在释放的攻击魔法，而雪中送炭的增益性魔法又能让己方城池顺利度过饥馑荒年，还能让己方受伤部队瞬间治愈，亦能让步伐缓慢的士兵们行走如飞，翻山越水如履平地。据魔法实验室里见过世面的弟子们私下传言，至高境界的魔法居然可以令死者复活，而某种名为归一术的终极法术甚至能扭转乾坤终结混沌一统天下。种种妙不可言的魔法中蕴含着无穷力量，一个国家如果没有强大的魔法，纵然拥有再多军队也注定难以在这片大陆上立足。身

为法师协会会长的米拉巴斯大人对此心知肚明，因此建城后他做的第一件事便是修建法力捕捉场，以便积攒足够法力供将来施放魔法。与此同时，魔法实验室里的弟子们也接到命令，开始不分昼夜研发一种名为小型治疗术的新魔法。


扼守地峡的巴隆菲尔城

## 第二幕 帝国拓疆

内政紧锣密鼓进行的同时，城中仅有的两支武装力量——1队猎人弓手和1队步兵勇士迅速出发侦察周边情况。阿达尼亚的荒野中常有食人蛮族和妖魔鬼怪出没，居住在异次元世界的元素怪偶尔也会通过传送门来到这片土地上祸害人间，但它们都不是最大的威胁，真正的危险是隐藏在未知地域建城立国的大宗师们，他们的地盘和实力会随着时间流逝迅速扩大，最终成为米拉巴斯大人统一天下的最大阻碍，因此必须尽早侦测出其他大宗师们的位置，至少也要知道他们会从哪个方向发起进攻。

搜索敌情的同时，侦察部队也顺带剿灭沿途遭遇的中立武装力量，这样不但能增强部队实战经验，还可以通过捣毁各种匪徒怪物巢穴获得金钱、法力和各种意想不到的额外奖励。随着怪兽和盗贼们纷纷倒下，缴获的金币和法力点数源源不断流入首都。很快，前线又传来一个令人振奋的好消息：毒蛇之堂东南面200里外发现一片南瓜田。在阿达尼亚大陆的各种珍稀资源中，这南瓜田可是个利国利民的好东西，粮食和法力产量加4，而且还不需要维护费用。一片欢声雷动中，米拉巴斯大人立即宣布会尽快派出移居者骡队赶往南瓜田附近建立第二座城市，以便将这块宝地纳入本国羽翼之下。

两年之后，南方的海岸边立起一座新城斯文达尔。这里原本是一处失落商队的遗址，前哨侦察部队消灭附近活动的蜘蛛精后找到大量遗失财宝，后期赶来的移居者骡队索性在遗址基础上修筑新城，这座城市终于将那块珍贵的南瓜田收入行政区域。第二年，配套的南瓜农场即以罕见的速度建成。第三年，斯文达尔城建成全国第一座港口，毫无疑问，这里将成为未来海军的摇篮。看着库房里堆积如山的口粮，以及实验室里层层叠叠的法力水晶球，米拉巴斯大人那张布满褶皱的老脸上也露出了开心的微笑。

毒蛇之堂的北方是一片汪洋，海岸线向西延伸一段距离后折向南部，勾勒出一个明显的大陆轮廓边角，但海岸线向东进入迷雾笼罩的未知区域后却不知所踪，没有人知道那迷雾后面隐藏着什么。斯文达尔城的建立标志着向南扩张的成功，使帝国疆域面积翻了一倍有余，这种鼓舞士气的成功使得向东方地区的探索也被理所当然地提到议事日程上。

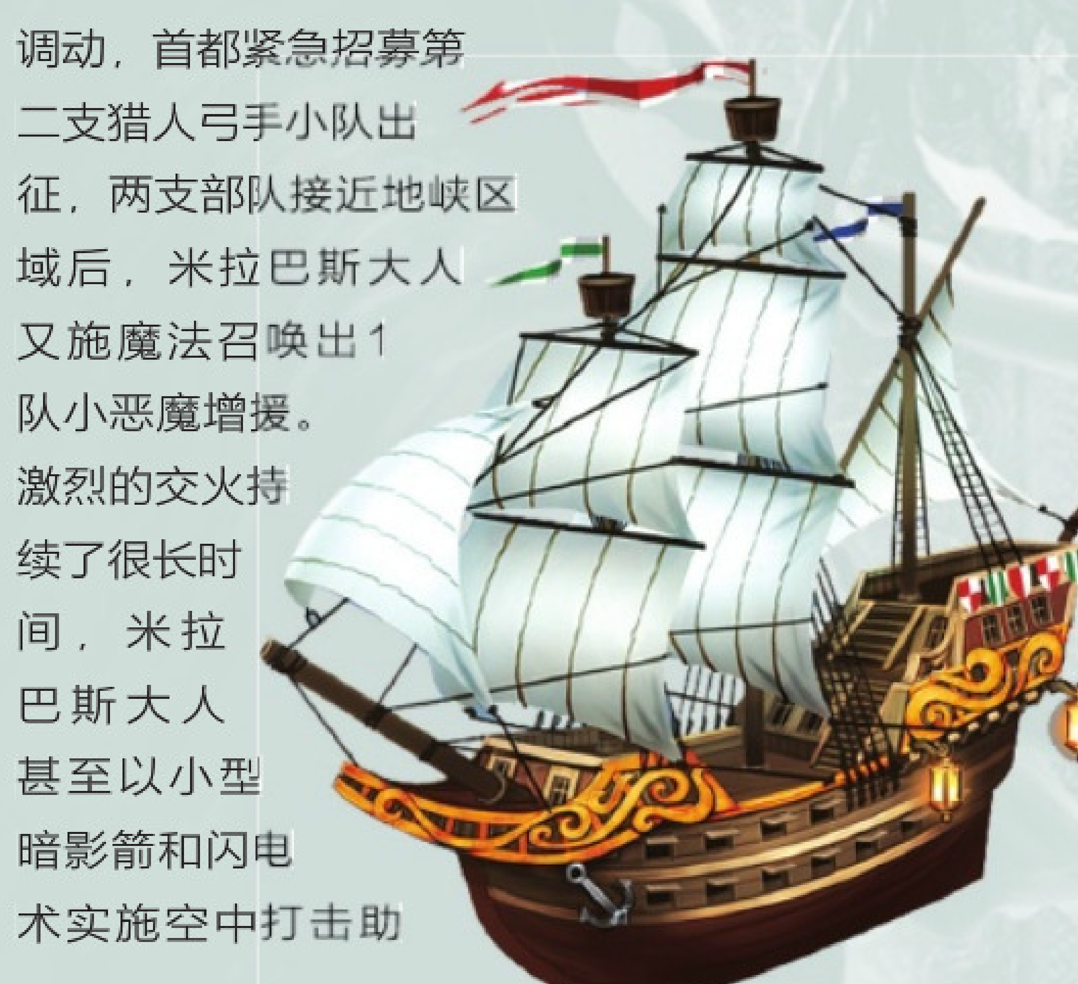

初期南瓜田可是解决粮食和法力的好资源

首都的城防设施日趋完善，主城堡装备的强弩劲弓足以对付闯入射程内的低级魔怪，几群不长眼的野蛇尚未靠近城墙就被秒杀。在这种情况下，剿匪行动中立下赫赫战功后奉命回城驻守的猎人弓手小队就显得有些多余，这支部队应该可以发挥比守城更大的作用，比如探索东面迷雾中的未知区域。

猎人弓手小队的侦察带回一个惊人消息：向东延伸的海岸线最后也向南回折形成大陆边角，转弯点之前居然有一处地峡，通过地峡向上是另一块大陆。地峡是连接两块大陆的狭窄陆地通道，通常地峡两侧都是无尽大海，这种地形非常不利于交通运输，却具有无可匹敌的战略价值，只要派遣一支部队扼守地峡隘口就能切断两块大陆之间的交通，如果在此筑城简直就可称为一夫当关万夫莫开的天险。欣喜若狂的米拉巴斯大人马上下令派遣移居者前去筑城，不料前线突然传来噩耗——驻守在地峡南端的猎人弓手小队当晚遭到一股蛮族土匪袭击，弓手小队在消灭了这群不长眼的匪帮后顺势向北推进试图勘察地峡周边地形，然而谁也没想到地峡北端竟有3队元素怪巡游，双方迎面撞个满怀后当即爆发战斗，元素怪近身战斗力极强，弓手小队被团团围住后陷入对己方不利的肉搏，连番混战中损兵折将，最后连撤退都没来得及就全体阵亡了。

## 第三幕 不屈骑士

消息传回都城后举国为之震惊，米拉巴斯大人勃然大怒，属于中立方的元素怪虽然无意觊觎地峡的所有权，但它们仍然必须为自己的行径付出代价。整个帝国的军事机器当即向东方战线全面倾斜，正在南部侦察的勇士步兵小队立刻向北调动，首都紧急招募第二支猎人弓手小队出征，两支部队接近地峡区域后，米拉巴斯大人又施魔法召唤出1队小恶魔增援。激烈的交火持续了很长时间，米拉巴斯大人甚至以小型暗影箭和闪电术实施空中打击助




不屈骑士是初期强力兵种

战，最后的结果却是两败俱伤，勇士小队和小恶魔全体阵亡，新的弓手小队被击溃后全靠米拉巴斯大人的治疗术支撑才得以撤回地峡南部，而元素怪那边也损失不小，2队被灭，仅存的1队仓皇逃回地峡北端，从此销声匿迹。这场战争几乎打残了帝国的整个武力体系，幸存的弓手小队为避免元素怪追击主动后退百里。

当这帮残兵败卒在拂晓的晨光中停下脚步时，他们意外地发现了一群外形似马的奇蹄目动物，那是野驴！阿达尼亚大陆不产马匹，这里的野驴具有极高战略价值，因为它们是组建陆军最强兵种——不屈骑士的基石。不屈骑士又称倔驴骑士，其近战攻击力高达20，生命值45，移动力4，在各族陆军兵种里这些参数单独提出来未必都能排第一，但综合在一起后就只能用完美来形容。在地峡和野驴的巨大魅力吸引下，帝国第三座城市巴隆菲尔以有史以来最快的速度建成，这座位于地峡南端颈部的要塞都市切断了南北大陆的联系，只要此城未被攻陷，所有非己方或非盟友的单位都别想通过地峡。

次年，米拉巴斯大人亲临巴隆菲尔城检阅刚刚成立的3队不屈骑士。不屈骑士虽然号称陆战之王，但维护费用也颇为不菲，每队骑士每年需要支出6金币4口粮，3队就是18金币12口粮，如果不是毒蛇之堂那边扩建了大批农场和工匠聚居地，帝国财政肯定要背上沉重的包袱。

近千头披甲覆鞍的大叫驴雄赳赳气昂昂屹立于凛冽寒风中，它们背上端坐着全副武装的重铠骑士，人驴合一当即有一股睥睨天下的肃杀霸气。“皇国兴亡，就拜托诸君了！”高台上的米拉巴斯大人检阅完毕后向着将士们深深鞠了一躬。大宗师身为国主，按道理无人可受他一拜，但众骑士却无人下马回礼，唯有一曲雄壮浑厚的歌声从队伍中悄然扬起，那是不屈骑士团的团歌《卧室绿》，歌声越来越响亮，最后每一位骑士都加入了合唱：“……卧室绿，卧室一头达春绿……”他们胯下的大叫驴受到这热烈气氛的感染，也纷纷扯开嗓门引吭高歌，整个阅兵广场立时变成一片慷慨激昂的沸腾海洋。

## 第四幕 恶邻来访

在嘹亮的军歌声中，不屈骑士团跃马地峡向北进发，一路摧枯拉朽横扫沿途盗匪怪兽。他们的兵锋很快抵达极北之境的雪山，这里是世界的终点，地势险恶道路崎岖不说，土匪据点和妖怪巢穴多如牛毛。在地峡以北的雪原中，骑士们找到了一座谜之传送门，通过传送门可以离开阿达尼亚前往另一个异次元世界，而异次元世界的元素怪们也能通过传送门入侵阿达尼亚，难怪首次地峡战争后敌方元素怪会神秘失踪，原来它们都通过这道传送门逃回了异次元世界。



打前锋的1队不屈骑士尝试踏入传送门，他们立刻被传送到一个名为埃希博斯的异世界，那里遍地火山熔岩，出口附近大量充满敌意的元素怪蜂拥而上，几场激战后寡不敌众的骑士们被迫通过传送门逃回阿达尼亚，没想到有3队元素怪穷追不舍跟了过来，这边严阵以待的不屈骑士团哪会客套，马上发动全面冲锋，元素怪这类货色对付低阶步兵还成，和重骑兵硬碰硬可占不了丝毫便宜，在大叫驴铁蹄阵冲击下溃败的敌人退向东北方，不料迎头却飞来一阵箭矢，残存的几只元素怪轰然倒地。帝国仅存的弓手部队驻扎在巴隆菲尔城，可以肯定前面绝对不是帝



部队交战前可看到战果评估



初次见面张口就要钱

国的部队！不屈骑士们的驴蹄踏过元素怪支离破碎的残骸，前方散开的迷雾中露出一座城池，城头飘扬着一面黄色旗帜，那是另一位大宗师的旗帜！期盼已久的第一次接触终于到来。

“翔空之托尔维嘉祝您万事如意，愿我们的友谊天长地久。”这位大宗师的名字实在够长，对方派来的外交使者装束更是古怪得如同一位埃及法老，他的言谈举止显得温文尔雅，不过事实很快证明这只是一种假象，因为他的下一句话把所有参与会谈的己方代表都震住了：“拿350块钱来，不然别怪我们不客气。”

“阁下这是赤裸裸的讹诈。”不屈骑士们呛啷拔出佩剑，他们拴在屋外的坐骑感受到浓烈杀气顿时纷纷引吭高歌。

“不听老人言，吃亏在眼前，要么给钱，要么开战，没有第三种选择。”法老哥的态度也很坚决。

“你要战，那便战！”远在毒蛇之堂的米拉巴斯大人通过魔法水晶球一直在观看这场外交会谈，眼见对方如此无赖不由得拍案而起。

## 第五幕 战局不利

索拉瑞亚城下剑拔弩张，不屈骑士团冒着密集的箭矢率先发起冲锋，翔空之托尔维嘉的兽族大军遭受重创后退回城中转入防守，他们的部队野战能力太弱，但却仗着厚实的城墙挡住了不屈骑士小队的进攻。敌方萨满和弓箭兵借着城墙掩护不断以魔法和箭矢发动反击，频繁从天而降的火球术炸得骑士们人仰驴翻。此时帝国军队缺乏远程压制火力的弱点暴露无遗，激烈战斗中越来越多的骑士倒下。英勇的骑士们一次又一次向城墙发起攻击，在这样大规模的混战中，米拉巴斯大人的治疗术实在显得杯水车薪。战斗进入白热化阶段后，索拉瑞亚城四周瞬间出现几座巨石图腾，那是敌人用魔法生成的防御符文，在符文作用范围内远近程攻击的杀伤力都大为降低。

“防御符文，对方是科罗姆主神的信徒！”见此情景，米拉巴斯大人脸色剧变。在阿达尼亚大陆上，大宗师贵为人王凌驾于万民之上，却不得不屈居于8位主神之下。无条件服从主神圣谕的虔诚信徒可获得多种神术的恩准，如能在圣地建造圣殿还可请动主神卫士降临世间助战，那可是超越了所有凡人勇者的亚神武士。翔空之托尔维嘉如此桀骜，想必也有些本钱，看他能施放科罗姆主神恩赐的防御符文，显然造诣不低，目前战场局势已经对己方大为不利，如果对方还有传说中的科罗姆近卫，不屈骑士们多半跑不脱被人做成驴肉火烧的宿命。


不屈骑士团向索拉瑞亚城进发

上次硬抗元素怪已经差点全军覆灭，这次如果又把主力精锐葬送于此，恐怕会引发一系列连锁灾难。犹豫再三，米拉巴斯大人最后不得不下令撤军，骑士团丢下一片狼藉退到两百里之外休整。夜风萧萧，士气颓靡，营地中喷香扑鼻的火锅总算给将士们带来了点欣慰，吃饱喝足后班师回朝的命令也到了。

既然索拉瑞亚城是块难以下咽的硬骨头，那就没必要在此浪费功夫，除留下1队骑士断后外，其余所有部队立即返回巴隆菲尔休整。有地峡天险在手，谅那翔空之托尔维嘉未必能威胁到毒蛇之堂所在的南大陆。不屈骑士的北伐之战虽然失利，但在剿灭盗匪和元素怪的过程中，他们也探清了北方大陆西北区域的地形，那里尚有数千里的无主沃土，如能在此建城经营既可获得对抗翔空之托尔维嘉所需的战略纵深空间，同时也能与巴隆菲尔城互为呼应，形成双头蛇形战线钳制敌军攻势。米拉巴斯大人留下的1队不屈骑士凭借良好机动性在野战中接连击溃多支出城活动的兽人部队，索拉瑞亚城内守军索性闭门不出。在这种情况下，来自毒蛇之堂的移居者骡队从容不迫地在北方大陆西海岸建立了名为福德维奇的新城。


帝国军从地峡北上后东进受挫

## 第六幕 连挫对手

北伐失利证明，仅靠不屈骑士难以赢得大规模战役的胜利，要打造一支铁血劲旅离不开远程打击单位的火力支援。紧急征募的2队猎人弓手与撤回的不屈骑士组成集团军，他们在护送移居者骡队前往南方建立新城市的军事行动中表现突出。毒蛇之堂也开始积极筹建巫师公会，毕竟攻击力高达17的魔法师拥有更强悍的火力。军队的快速扩编导致国防开支急剧增长，帝国民生开始隐现衰退迹象，财政收不抵支，粮食短缺，魔法实验室中存放法力的水晶球虽然稳定增长，可那玩意儿不能当饭吃啊。各地频繁爆发的匪患使局势进一步恶化，强盗、妖兽、巨熊、野蛇们

袭击城市阻塞交通，风雨飘摇中米拉巴斯大人急令停止所有向外军事行动，集团军及各地零星卫戍部队一律转入剿匪斗争，彻底肃清国境内的不安定因素。

这次全国性的剿匪专项行动取得了意想不到的成果，从匪徒怪兽巢穴中缴获的大量现金粮食足以弥补短期内的国库亏空，在某据点中甚至找到1队自愿效忠米拉巴斯大人的死亡骑士，这种亡灵族的高阶单位足以媲美不屈骑士，同样20的近战攻击，同样4的移动力，但血槽更厚，当然维持费用也更高。为了养活日益庞大的军队，在顾问的提议下，全国各地开始大兴民生工程，农场、谷仓、市场、工匠聚集地如雨后春笋般落成，各种稀有金属矿开发数量逐年增加，铁匠铺和银矿为部队提供了性能更好的武器护甲升级。魔法实验室中也传来丰饶祝福术研发成功的喜讯。在安格雷拉主神的庇佑下，此法术可使所有城市粮食增产75%。



初见大馆长

帝国刚刚度过内政危机，东南边境新建的维多兰德城几乎同时迎来了两位陌生的大宗师。打橙色旗号的是女皇赛因娜，这位昔日的克里帕塔女祭司浑身上下透着一股冰冷和恐惧的气息，她的发言简明扼要，完全没有外交礼仪中常见的繁文缛节：“给我500块钱，否则要你好看。”

随后而来的绿旗大宗师自称大馆长，这位追随秩序与智慧之神多罗斯的祭司打扮得活像个宫廷小丑，锐利的双眸中不时射出野心勃勃的光芒，但就这样极具卖相的货色开口也很伤人：“给我229块钱外加300粮食以便促进两国友谊，如何？”

米拉巴斯大人给他们的回复只有一个字，那个字很简短，也非常准确地表达了大人当时的心情——战！当日，南线战争爆发。

在弓手火力交替掩护下，不屈骑士的猛烈冲锋瞬间突破女皇橙旗军阵线，其亡灵部队开始向后方度若里朋城退却。在追击过程中我集团军斥候意外发现，敌人在撤退路上居然向战线另一侧的大馆长绿旗军开火，无独有偶，大馆长所部也在向帝国集团军侧翼运动，兵锋所指正是位于西面的帝国城市斯文达尔。腹背受敌本是兵家大忌，没想到这二位却是见人乱咬的疯狗。斯文达尔作为前线要塞早已修筑大批魔法塔严阵以待，这魔法塔对付亡灵部队不怎么给力，但要收拾同为人类的大馆长绿旗军还真是小菜一碟。帝国集团军当机立断放弃对女皇亡灵军的追击，全军连夜回师绕到绿旗军背后截其归路。大馆长所部在魔法塔和主城箭塔的连续轰击下死伤惨重，从背后铺天盖地涌来的不屈骑士迅速淹没了这帮妄图趁火打劫的侵略者，唯一一支侥幸突围的绿旗军残部也倒在猎人弓手的箭矢下，遭到重创的大馆长从此再也没敢把爪子伸入南部大陆。

## 第七幕 峰回路转

退回度若里朋城的亡灵军也未能逃脱厄运的惩罚，几队不知从何而来的蛮族强盗趁着城防空虚的机会发动偷袭，尚未完成休整的守军被打个措手不及，一夜之间度若里朋城头的橙色旌旗变成了盗匪们专用的棕旗，城外协防的亡灵部队见势不妙一哄而散。帝国集团军没有放过这个坐收渔翁之利的大好机会，经过几番较量后那帮乌合之众丢弃度若里朋城向南逃窜，至此帝国疆域又添一城。

新入伙的死亡骑士乘胜大显神威，单枪匹马连夜奔袭度若里朋城东面三百里外的冰桥城，冰桥城易帜后不久，赛因娜女皇坐不住了，她紧急派出外交特使表示愿支付战争赔偿金50元以求停火，这笔钱虽然不多，但看在对方态度诚恳的分上，米拉巴斯大人还是签了字。正所谓人善被人欺，马善被人骑，见识了帝国实力的大馆长紧接其后也腆着脸上门求和，这家伙两手空手而来就想拿走和平协议，考虑到绿旗军正在远东地区与翔空之托尔维嘉展开旷日持久的激战，米拉巴斯大人索性顺水推舟送了他一个人情。帝国不需要太多的敌人，驱虎吞狼隔岸观火对帝国显然更为有利。


帝国军队一举拿下冰桥城

饱受盗匪团伙滋扰的女皇赛因娜仍与大馆长冲突不断，当中的恩怨是非三天三夜也说不完，但战场上不断的败绩导致其整体国力急剧滑坡，这位女皇不擅兵事却很有战略眼光，她多次遣

使来访修好关系，先以重金厚礼求得互不侵犯条约，后又宣布与帝国结成战略同盟。不少帝国臣僚对该国前倨后恭的转变以及女皇本人冰冷僵硬的性格大为反感，但在国家利益面前，这些私人恩怨全都宛如浮云，根本无法影响历史之轮的转动。



女皇赛因娜主动提出与帝国交好

南部大陆向度若里朋和冰桥城的延伸证明东面还有更辽阔的疆域，女皇在前，大馆长在后，女皇充当缓冲区最大限度隔绝了明显对帝国不善的大馆长。在他们的北面，隔海相望的是翔空之托尔维嘉的地盘，根据种种迹象判断，这个敌人才是帝国最大的对手，不久后发生的事情很快印证了米拉巴斯大人的推测。

毒蛇之堂西面的海岸风平浪静，这里的沙滩一向是家庭野餐、恋人看日落的旅游胜地，但这份和谐的静谧最终被一艘悬挂着黄色军旗的战舰打破，那是从西面远航而来的翔空之托尔维嘉海军！这艘初级兽族战舰遭到海岸要塞弩炮两轮轰击后很快沉没，紧急送往毒蛇之堂的捷报并没有引发庆贺的欢呼，稍有点见识的人都能从这场胜利中嗅到极度危险的信号。敌舰自西面渡海而来表明翔空之托尔维嘉已经占据了隔海相望的大陆，否则对方不会派出战舰向东窥探。在帝国和大馆长的两线夹击下，翔空之托尔维嘉依然能继续扩张并抽调海军东进，这是否意味着他的实力已经膨胀到令人难以想像的地步？山雨欲来风满楼，战争的威胁正在逼近帝国首都，西岸的海景迤逦如旧，但米拉巴斯大人的眉头却拧成了一个沟壑纵横的“川”字。

## 第八幕 海岛惊魂

立足于斯文达尔城的帝国海军一直未能发展壮大，2艘初级卡拉维尔帆船加1艘稍大的盖伦船就是全部家当，造成这种现况不仅有经费拮据的原因，还因为陆军高级兵种大多都能自行造舟渡海，战舰无用论在军界曾盛行一时。在大陆军主义思想的影响下，斯文达尔城里的海军官兵们去逛酒吧如果遇到陆军士卒都会不自觉地压低帽檐走开。靠这样的海军击退敌人看来实属奢望，决战没戏打探一下敌情总该可以吧。接到侦察命令的盖伦船起锚驶向西海深处，开出三百里后发现偏北方向有一座海岛，岛上盘踞大量海盗，里面居然夹杂着拥有远程攻击能力的骷髅弓箭手和小恶魔顾问。盖伦船心惊胆战之余转舵向南躲避，就在此时，西面海平线上冒出几根挂黄旗的战舰桅杆，敌人的主力舰队居然来得这么快，看来翔空之托尔维嘉已经急不可待了。

眼看敌舰如同狼群逼近，这时再想转身逃跑也来不及了，盖伦船上的舰长已作好死战殉国的准备，但接下来发生的事情却让他目瞪口呆。翔空之托尔维嘉的舰队贴着海岛沿岸向东张帆疾驰，不料岛上的海盗们压根没打算给面子，箭雨魔焰齐下，当场击沉1艘挂黄旗的敌舰。遭到挑衅的敌舰队扭转炮口轰击岸上海盗，同时放下陆战部队登上海岛摆出一副进攻姿态，混战中迷雾散开，骷髅弓箭手后面露出一座血红色的环形传送门，门边矗立着一只大火元素！在这座荒无人烟的岛屿上居然有通向异次元世界的谜之传送门！法老哥的部队这下捅了马蜂窝，狼人和地精组成的那点登陆部队根本啃不动火元素，这场战斗从一开始就没有任何悬念，大火元素直接碾碎了所有登陆敌军，来不及撤离的岸边战舰再次遭到小恶魔顾问和骷髅弓箭手的轰击纷纷沉没。翔空之托尔维嘉的远征舰队尚未抵达进攻地点就被打残，只怪他们惹上了不该惹的对手。米拉巴斯大人收到战报后只下了一条命令：严禁海军接近西海那座岛屿。利用海盗和元素怪阻挡来自敌国的威胁既省事又省心，在很


抢滩东大陆的激战

长一段时间内，帝国将努力保持那座海岛的“原生态”状况。此战帝国算是走了大运，但未来的胜利显然无法指望羸弱的海军，以己之长击敌之弱才是良策，帝国的优势不在海上，而是在陆地上。想到这里，米拉巴斯大人把目光投向了东线沉寂多年的索拉瑞亚城。

自从不屈骑士团北伐失败后，索拉瑞亚城内的守军也没有向西扩张，除了偶尔冒出来的盗匪野蛇外，整个东线战场一片安静。西海出现敌舰队的事实证明翔空之托尔维嘉有一颗不甘寂寞的心，他与大馆长在远东大陆的酣战尚未决出胜负，南部腹地又频遭与帝国结盟的女皇海军滋扰，四面


来自毒蛇之堂的魔法师

开战的情况下还敢向东伸手只能解释为欠揍。随着疆域的扩展，帝国部队比起北伐时期已有很大变化，不但数量更多兵种也更复杂，原先的帝国集团军在东南边境取得度若里朋和冰桥大捷后改编为南方集团军，北方战区以地峡要塞巴隆菲尔城为核心又组建了规模空前的北方集团军，其中既收纳了不屈骑士、猎人弓手等老兵，也有牛头怪、长戟兵等强力特种兵，甚至还有从毒蛇之堂派来的2队魔法师，整个集团军总兵力接近10队，足以独立完成任何方向上的战略进攻任务。

战争爆发前夕，米拉巴斯大人挥笔写下“不给力，毋宁死”的花体书幅送到东线，北方集团军全体将士立时士气大振。

## 第九幕 夺城血战

黎明的天空刚浮起一抹鱼肚白，针对索拉瑞亚城的魔法轰击拉开了战斗序幕，接连不断的闪电箭、暗影箭撼动着大地，城墙出现绽裂，守军惊慌失措。紧接着身材魁梧的牛头怪部队率先发起冲锋，他们扑到城下开始强行砸墙，城上箭矢如雨却阻挡不住牛蹄狂涛。难道这座边境要塞竟能如此轻松拿下？当然不会，索拉瑞亚城多年的宁静只是一种假象，敌人在此驻守的军力一点不比帝国弱。从城后两翼突然杀出2队狼人，它们的猛烈夹击瞬间击溃牛头怪阵型，这不是寻常的贵族狼人，而是攻击力高达21的宫廷狼人，这种升级版狼人实力更胜牛头怪一筹。牛头怪抵挡不住开始退却，这种情形已在预料之中，埋伏在战场侧翼的不屈骑士迅速出动截击狼人，主阵后方从猎人弓手升级而来的游侠开始抛射箭雨，不擅抵挡远程物理攻击的狼人陷入苦战。翔空之托尔维嘉故技重施召唤防御符文缓解狼人所受压力，与此同时敌方后阵也出现萨满小队为狼人提供战场治疗。米拉巴斯大人则立刻召唤小恶魔缠住敌萨满，不屈骑士丢下狼人开始突击防御符文，略作休整的牛头怪全力阻挡狼人，为身后的游侠赢得再次抛射箭雨的机会。你来我往的几轮拉锯战后，北方集团军果断投入了原本作为预备队的戟兵，这些皮粗肉厚的超级步兵踩踏着狼人的尸堆爬上索拉瑞亚城头，翔空之托尔维嘉的黄旗栽落尘埃，索拉瑞亚城拿下了！


探索中意外发现贵族狼人

胜利的喜悦转瞬即逝，原本的晴空突然乌云翻滚，无数团火球呼啸着从天而降，以索拉瑞亚城为核心的周边地区顿时陷入一片火海，进城部队以及城外友军损失惨重。“火焰风暴？！”通过水晶球看到这一幕的米拉巴斯大人目瞪口呆，难怪刚才城外敌军主动后撤，原来还有这招毒计！翔空之托尔维嘉比预计的更阴险狠辣，刚接受火焰风暴洗礼的北方集团军将士还未来得及喘息，头顶上又落下无数闪电链，城中部队全灭，城外友军半数灰飞烟灭。“雷暴！好狠毒的手段！”米拉巴斯大人发现自己严重低估了对手，敌人对大规模杀伤法术的研究居然远远走到了帝国前面。火焰风暴和雷暴两次地图炮导致北方集团军减员过半，敌方出动科安特妖术师不费吹灰之力夺回索拉瑞亚城，随后翔空之托尔维嘉再次召唤的蜘蛛怪和小恶魔发动全面反扑，以召唤生物作为反攻主力表明敌军已如强弩之末，当然己方的情况也好不到哪里去，幸存的集团军魔法师小队以单兵元素魔法成功击退敌方反扑，从巴隆菲尔紧急调来的援军及时赶到，索拉瑞亚城的战斗再次回到拉锯状态。


高机动性的精灵射手

## 第十幕 军事改革

鲜血换来的教训证明，没有大规模杀伤法术威慑的常规战争只能被动挨打，前线硝烟尚未平息，毒蛇之堂的魔法实验室已开始研发传说中的大规模杀伤法术——末日审判术。索拉瑞亚会战同时暴露出帝国军事路线和战术理念的落后，传统的旧式兵种搭配明显无法胜任现代化魔法战争，米拉巴斯大人在思索中开始寻觅一条新的强国之路。

维多兰德城附近发现精灵小屋的消息引发了帝国军事改革的第一步，由此招募的精灵射手远程攻击力15射


飞行幽灵战舰是罕见的高性价比兵种

程为2，在各族同类兵种中不算突出，他们的真正优势是高达5的移动力，如此强悍的机动性无人能出其右。当精灵射手升级为精灵神射手后攻击力暴涨到36，技压群雄一举成为远程兵种之王。

东南边境的冰桥城原本属于亡灵族，异族城市即使落入己方手中也会承受产出减20%的惩罚，米拉巴斯大人没有下令摧毁它重建，原因就是这里出产飞行幽灵战舰。这种海陆空三栖飞行兵种是精灵射手的最佳战术搭档，它拥有无可匹敌的全地形越野能力，飞行单位移动不受任何地形限制惩罚，虽然攻击力最高不过18，却胜在是远程单位，打不过也能轻松逃走。在大规模杀伤法术的威胁下，只有高机动力的远程兵种才能在保持松散阵型的同时集中火力攻击敌人。在几大知名飞行兵种中，亡灵族的蝙蝠弱得不像话，德库拉巫妖是近战兵种，异次元世界里的红龙和金龙造价惊人而且出场太晚，唯有飞行幽灵战舰才有资格充当魔法战场上的中流砥柱。

精灵神射手与飞行幽灵战舰搭配组建的新型集团军兼具远程火力打击和快速机动反应优势，远程攻击使他们不需要围聚在目标身边，大幅降低了遭受魔法轰击的危险，战局不利的情况下飞行幽灵战舰能直接掠空而去，精灵神射手虽然无法飞行，但在地面能追上他们的敌人寥寥无几。

新型集团军投入东线战场后没有急于攻占索拉瑞亚城，他们在城南沿海地区采用运动战消耗敌方有生力量，翔空之托尔维嘉的大规模杀伤魔法无法对分散的部队造成重创，当敌军主力集结优势兵力出击时，幽灵战舰立刻逃入海域伺机骚扰，精灵神射手则沿海岸线迅速后撤，穷追不舍的敌军一旦接近巴隆菲尔边境就会尝到魔法塔和城堡的热辣火力。几轮战斗下来，索拉瑞亚城已变成一台绞肉机，翔空之托尔维嘉在此葬送了近10支部队，除了召唤生物他已经拿不出什么像样的援兵，最终飞行幽灵战舰以空中突袭的方式攻占了这座边陲重镇。索拉瑞亚城的陷落标志着帝国与翔空之托尔维嘉的力量对比发生了本质的改变，自此之后黄旗军已无力正面阻挡帝国部队锋芒，翔空之托尔维嘉只能凭借广袤的国土空间和魔法优势延缓帝国东进的步伐。

大馆长的绿旗军沿着另一地峡北上意图染指东大陆，不料却被绵延千里的雪山挡住去路无法登堂入室，这也是他命数使然。索拉瑞亚城和斯文达尔城附近先后发现传说中的圣地，米拉巴斯大人下令修建黑利亚神庙向太阳神表达诚意，神庙中出产的黑利亚射手造价不菲却拥有对得起票房的战斗力，3格的射程达到远程打击最高水准，他们与精灵神射手一同成为帝国部队的主力。

### 第十一幕 直捣敌巢

攻克尖牙爪、帕拉吉地两座腹地城市后，帝国军队终于逼近翔空之托尔维嘉的都城鼠乡。米拉巴斯大人下令施放新研制的末日审判术震慑敌军，但狡猾的翔空之托尔维嘉居然以法术抵消术破坏了这雷霆一击，可这家伙逃得过初一逃不了十五，毒蛇之堂魔法实验室的学徒们先催动灵活思维术提高魔法施放速度，然后再度投射末日审判，血红色的蘑菇云终于在鼠乡城头升起，周围敌军遭受重创后一溃千里向东败退，鼠乡孤城难守旋即失陷。东大陆东部的海岸线已历历在望，兵败如山倒的翔空之托尔维嘉突然发失心疯般四处建城，可惜这种把戏短期内根本无济于事，帝国军连拔数城后尽数将其夷为平地，敌军在空旷的东大陆上无所作为，只能收缩到东海岸沿线继续顽抗。帝国军攻克东海之滨的大登城后，翔空之托尔维嘉的地盘被分割为南北两端，但法老王仍在滥用魔法垂死挣扎，他接连施放干旱术和法力汲取，导致各地粮食减产并窃取帝国储备的法力。愤怒的帝国将士突袭北境雪山之畔的血途城，翔空之托尔维嘉身死国灭，留下南方的罗生门城沦为无主之地。

至此帝国已占据整个世界三分之二的区域，辽阔的疆域时有匪患兽灾爆发，从前线调兵回剿往往鞭长莫及。最后米拉巴斯大人下令由退出军团的不屈骑士分守各处关隘要冲，一旦有事可迅速出击铲除匪患。蠢蠢欲动的大馆长错误理解了这个信号，他认为帝国兵力已不足捍卫边境，于是主动从加鲁塔城绕道海路出兵北上，意图染指罗生门抢夺翔空之托尔维嘉的遗产。驻守鼠乡的新集团军闻讯迅速发动反击，不但全歼大馆长的登陆部队，还顺手拿下了加鲁塔城。

加鲁塔城号称是占据地峡天险的不落要塞，但在海陆空三栖新军面前，传统意义上的地形优势荡然无存。加鲁塔城陷落后，西面的嗜血宴城也落入帝国手中，帝国兵锋直指地峡南端大馆长的首都草岭城。直到这时，这个跳梁小丑才从趁火打劫的美梦中惊醒。一波又一波的外交使者接连来到毒蛇之堂，他们求和的态度一次比一次谦卑，赠送的礼物一次比一次更多，可惜这些拙劣的表演丝毫动摇不了米拉巴斯大人统一天下的决心。绝望的大馆长倾其全国之兵增援草岭城，双方酣战良久难分胜负，随后绿旗军主力突然向西


多年的对头法老王终于战败

攻入赛因娜女皇的地盘，扩大战略空间的意图十分明显，帝国军分兵增援盟军后无力再对草岭城发动进攻，大馆长的如意算盘得逞，东南大陆的战事由此进入僵持阶段。

在这种情况下，帝国不得不考虑从毒蛇之堂的西海岸出击，登陆东南大陆东侧，深入大馆长的后院彻底瓦解其战争潜力。新建的飞行幽灵战舰编队先对西海海盗岛进行压制轰炸，通过频繁空中打击扫清了岛上所有海盗和元素怪，随后的登陆行动一帆风顺，守备空虚的敌方沿海城市沃默根一战而下，东南大陆全境震动。大馆长没想到帝国军竟然从世界的另一端远涉重洋登陆自家后院，惊慌失措的他派出更多外交使团要求停火，全然忘记了不久之前自己的贪婪和愚蠢。


用末日审判术轰击嗜血宴城

## 第十二幕 天下归一

北部沿海城市啼魔里幕城的陷落标志着帝国登陆部队与草岭城下东线远征军的胜利会师，气势如虹的帝国军再次跨海登陆拿下南部重镇鸦兜城，至此草岭城已陷入重重包围之中。陷入四面楚歌的大馆长尽管在外交和军事路线上昏招不断，但他是月亮主神路诺德的虔诚信徒，一直以来对路诺德主神的圣谕绝对言听计从。米拉巴斯大人尊奉的太阳神黑利亚与路诺德是不共戴天的对头，太阳神的眷宠导致月神对帝国的态度日趋恶化。路诺德神庙毁于战火彻底激怒了路诺德，月神的化身路诺德圣斗士降临凡间要代表月亮惩罚帝国，这是一种生命值上千攻击力上百的神使级单位，这位不但踏水而行如履平地，还拥有远距离隐形特技，针对各种攻击的抗性也高得离谱。紧接着伟大的太阳神黑利亚降下圣谕要求帝国消灭邪神圣斗士，如果能完成这个终极任务，米拉巴斯大人将获得荣登太虚位列仙班的无上恩宠。然而不但皮糙肉厚的多罗斯圣骑士扛不住路诺德圣斗士，就连异次元世界中出产的黄金龙也败下阵来，围攻草岭城的部队更因损失惨重不得不后撤到安全地带，面对如此逆天的劲敌，帝国陷入了进退维谷的尴尬境地。


施放归一术后不战而屈人之兵

就在此时，魔法实验室完成了归一术的研究，这个好消息为困局中的帝国找到了一条光明捷径。这种传说中的通神秘术据说能不战而屈人之兵，不动干戈即可横扫六合一统天下。睿智的米拉巴斯大人下令全国大修法力农场，攒够施法所需的5000点法力后马上施放。经过整整长达20年的诵念，毒蛇之堂上空出现一束耀眼的圣光，米拉巴斯大人的意识在光柱引导下飞升天际，他看见了草岭城中困兽犹斗的路诺德圣斗士，也看见了月泣城中忐忑不安的赛因娜女皇，他看见了全世界每个角落，也能看到每个生物的内心。最后，他看见了毒蛇之堂宫殿中端坐的自己。升到苍穹之顶的圣光像礼花一样四散绽放，但凡承受这圣光沐浴的生物无不叩拜臣服，因为这是宇宙间最高的力量，这是诸神的旨意。

阿达尼亚大陆的战乱到此结束，这片土地又有了一位新的君王，一位天人合一的秘术大宗师。P


当天下归一之后，所有落败的大宗师都会被捆缚于胜者王座之前

# 《马克斯·佩恩3》——让子弹再飞一会儿

■ 湖南 Dawn

**编者按：** 本文的章节标题取自于杜琪峰《枪手三部曲》电影名称。

2010年2月，Remedy的产品总监OskariHakkinen被迟迟未能“醒来”的《Alan Wake》搞得焦头烂额，他对前来顺便打听“马克斯·佩恩”（下文简称为MP）新作消息的记者们更是耐心有限：“噢各位，在Rockstar接手后，这就已经不再是Remedy的MP了。”从第一张光头马大叔的原画来看，MP3就不想让前二作成为负累，正如Oskari所言：“他们继承了前代的精髓，又灌注了自己的理念”，于是就成了一个更纯粹的“子弹乱舞”（gun bullet, or gun-fu, or whatever you want to call it）游戏。

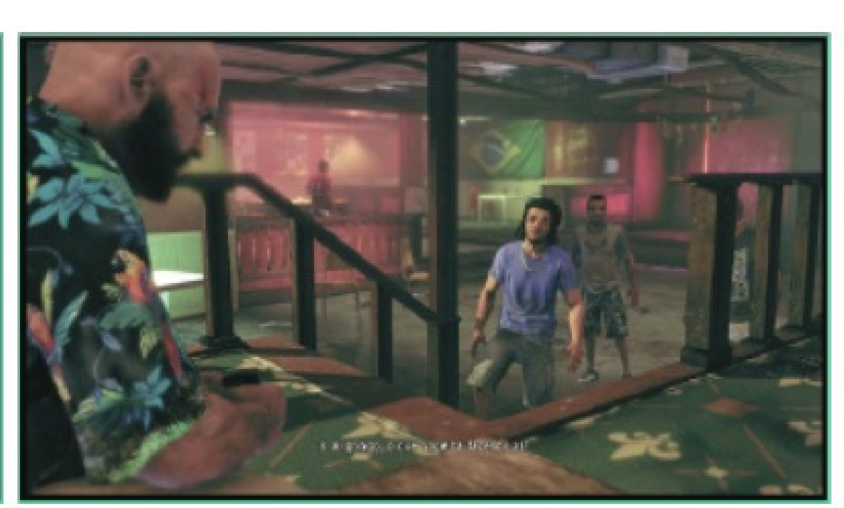
## 放逐

纯粹是专注也是极致，打黑除恶题材既复古又接地气，这年头，难道敌人不是外国和外星侵略者、不是疯子科学家和辛迪加组织就很可耻么？难道痛击混混和杂兵就无荣誉不刺激？在茫茫英雄之中，我们倒乐见一个只关心自己所要守护的人的马大叔，一个卸掉家国情怀的传统警匪片小角色，他经历过变故、背叛、隐忍、脱逃、放逐、复仇、救赎，如果说继承，没让马大叔升华为战争英雄就是其一。给我们一个简单粗暴的MP就好，谁在乎是在冷峻的永夜纽约剿匪，还是躁狂的圣保罗白日行？他的歌便是那冰与火之歌。

Remedy的MP情节拧巴，游戏性却粗糙得不相称，《Alan Wake》也还是那副模样，Rockstar的MP情节倒是干脆，说的是马大叔给巴西地产巨擘Branco家族做保镖的那些事。尽皆顺利，不成文章，马大叔也是个克亲克邻的命格，于是为替遇害的雇主复仇，他将巴西掀了个底朝天。Rockstar将剧情与可玩性达成平衡的策略是此消彼长，不晦涩，更火爆。依然是倒叙和闪回的剧情结构，然而待到叙事圆




敌人的枪法也毫不含糊，马叔千古



泼皮无处不在，真是个世界性难题


他说风雨中这点痛算什么，他说您来俩片？

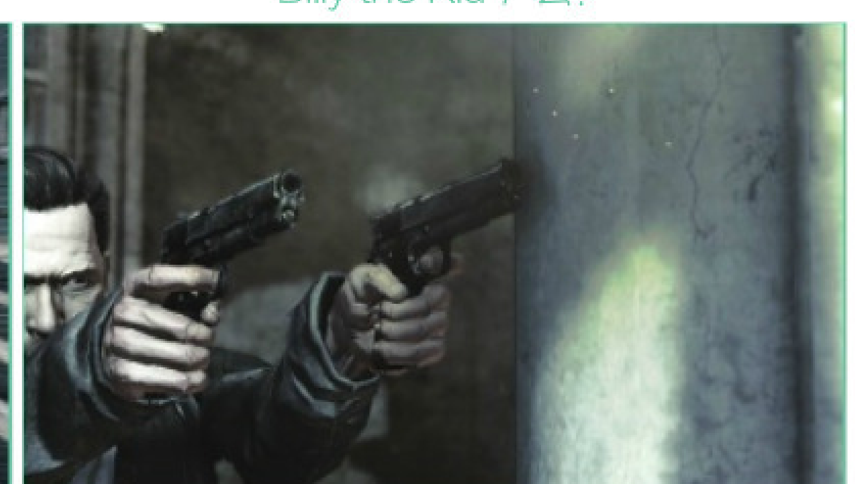

敌人是能够击中马叔这只盲射的手的。凭啥不可以？只许州官放火？



还记得前作的那个“比利小子”（Max Payne 2 Billy the Kid）么？


佛陀自剃除发，著坏色衣，乃为离骄慢心、断诱惑，以便静心修道。马叔自剃秃瓢，不是Cosplay《悲惨世界》电影里的冉阿让，乃为赎罪，他要亲自下基层讨个说法


高落差能滞空更久，如果在一次BT中解决10个敌人，就能解锁成就“It's Fear That Gives Men Wings”，那一刻我飞了起来


这大骨节的手指和油脂分泌旺盛的皮肤似乎正成为Rockstar的统一画风，不管是圣地亚哥还是温哥华

环衔合的时候，除了解决“何以至此”的疑问，情节铺垫却无法积累充足的情绪能量以供这一刻的爆发释放。毕竟要让玩家形成感同身受的愤怒，7小时的直线式枪战游戏一般很难做到，需要长时间的玩家—角色一体化，这项工程在其擅长的沙盘游戏中可以得到完满解决，一则因为冗长的故事线使得游戏有足够时间塑造人物，二则因为具备养成要素和自定义形象使得玩家能充分投入角色，何况我们也不能奢望Rockstar给MP来一个《荒野大镖客——救赎》John Marston那种意味深长的矛盾解决方式，在最后，当巴西亚26℃的宜人海风吹拂着光头叔好了伤疤忘了痛的老脸，摆明了是说我马大帅还要再战江湖的哇。

MP3以电影镜头+漫画分格形成了流畅的关卡过渡，“纯粹”就体现在目标的单一：从开战到清版再抵达特定地点，也别琢磨着什么推箱子和隐秘行动了，连近身处决技都是一枪爆头而非勒颈锁喉之类的体术，玩家只要专注于怎样完成吴宇森式的枪战表演就行了。说起来，Rockstar的5A大作都能见到电影的影子，如马丁·西科塞斯的黑帮片深刻影响了GTA系列，莱奥内的“赏金”三部曲和“往事”三部曲的精气神浸透在两部《荒野大镖客》游戏中，MP3则借鉴了托尼?斯科特导演的《怒火救援》（Man on Fire）的故事，却不如Rockstar的几作沙盘游戏那么厚重。向快餐打枪游戏要故事或许是一种苛求，但以Rockstar及其副总裁、老牌首席编剧Dan House的水准，在妙趣横生的吐槽台词之外，即使为关卡服务，故事也应该有更上一层楼的发挥，何况还有初代“小马哥”兼编剧Sam Lake的指点（还为3代的美漫写故事呢）和元老配音James McCaffery又献声又献身呢。

## 枪火

我们谈及MP总无法避谈“子弹时间”（Bullet Time，以下简称BT），在2代中，小马哥曾言“当你扣动扳机的时候，感觉时间都凝固了。”这“一瞬一生”的禅意相对论就算是给他的BT技能由来做了个交代。作为最招牌的元素，BT连同“子弹视角”已被诸多游戏化整为零地嫁接过来，例如CD组的《古墓丽影》系列、《极度恐慌》系列乃至近期的国产游戏精品《风卷残云》、《狙击精英V2》的百步穿杨加X光受创演示也令人震慑。先行者的后代肯定不能尴尬地沿着模仿者的脚步走下去，MP3的出路就是强调BT，使之成为最不可或缺的过关技能。

玩家可以发现，在画面上，除了Rockstar式的浓墨重彩的画风，还有Rockstar式的异常丰富的环境细节，要不游戏容量怎么会有28.3GB之巨，同样也是Rockstar-style。于是，区别于前作方块式的关卡空间，敌人的分布和火线的交错更为立体，但是在比较开阔而杂乱的中型空间里，各种潮流打扮的小混混就像迷上了彩一样缺少辨识度，默认的白点准心也容易和环境融为一体，所以寻敌和瞄准不会非常迅速。这只是小问题，重要的是，AI具有较高的主动性，虽然是从固定的刷敌地点跳将出来，但他们会寻找掩体，会压制包抄，也会大咧咧地冲到面前来，所以每场战斗都有一定程度的随机性。虽有掩体射击要素，但固守一处敌疲我打，或者等敌人主动送上门来，这种“Stop-and-Pop”显然是一种过时的打法，主角光环不能防弹，敌人会投掷手雷（马叔为什么不能回掷？连“使命召唤”的二等兵都会！），会寻找更好的射击角度，他们还有着人数和弹药上的优势，后期的UFE更是皮糙肉厚，雪上加霜的是，很多掩体并非牢不可破，例如在Branco的办公室中，木质的储物柜和玻璃都会被乱弹击穿。这当然也可还施彼身，在圣保罗贫民窟的一关里，面对破门而入的马叔，有个愚蠢的C.S匪徒还妄想掀翻一张木桌作为掩体，结果当然是桌破人亡。

取消自动瞄准后，即使在中等难度，也有大批玩家抱怨暗枪难防，难度过高，于是，以纵身一跃的“BT”来实现精准射击就成了过关的不二法门。作为核心机制，BT提供了双重时间轴，慢镜滞空的马叔有了加攻加防加攻速等一系列加成，玩家的识敌、瞄准、射击依然处在正常时间维度，这才是最关键的，以纵身一跃触发的BT能占据有利射

击角度，以Shift键触发的BT就和John Marston的二级“死亡之眼”异曲同工，要逆转也只能指望着这招了。唯一要考虑的就是别一头撞在墙上或者栽进海里，除了短时的射击不能或Failed，囧时刻也非常破坏气氛。一些比较局促的环境对滥用BT成制衡，功能性和表演性的兼备又形成推动，但总体而言，干掉敌人，激发更多的肾上腺素，更多的BT，良性循环使得玩家不得不非常依赖这项主题技能，MP3本身也较为鼓励，如滞空够久、射爆榴弹火箭弹什么的都能解锁相应成就。

“没有人见过BT，因为见过BT的人都死了。”你可以说BT是桎梏，条件反射似地频频BT的确会破坏流畅的射击体验，一招鲜吃遍天也会有审美疲劳的时候，而且将这种独门武功的使用习惯带入多人游戏，若非出其不意，你会发现“黑客帝国”式的对射和实打实的对射没有实质区别，因为在“BT气泡”中的双方的外时间轴是同步的，BT发动方没有获得明显优势。其实RAGE引擎和Euphoria动画引擎营造的物理效果完全允许玩家采取多样的进攻策略，例如对付躲在柱子后的敌人，可以先将掩体边角击碎，再射击敌人暴露的肢体，又例如透过写字台的空隙，卧倒射击敌人的脚底，迫使其倒地后爆头。故避实而击虚，兵因敌而制胜，在《孙子兵法》中，这叫“故善攻者，敌不知其所守；善守者，敌不知其所攻”，只要敌人罪恶的枪口再偏点，和AI斗乐趣也很多的。

## 复仇

从过场动画无缝切换到战斗环节、卧倒射击等元素在《合金装备4》中即已有之，但MP3在操作性上要简化得多。马叔纵有“滞空爆头”“止痛片包治百病”“临死拉个垫背的就没事了”三板斧，14章节的每个战场仍是险象环生，充满挑战，一扫前两作忧郁的文青气，玩家只需享受纯粹的枪战。Rockstar将舞台置于一个有着300万赤贫穷人和400万人居住在不达标住房之中的城市里，以其严重的贫富差距和阶层对立来为MP3的混乱和复仇提供严肃性和合理性，也省得用啥北欧神话和基督教的隐喻了，shoot first，think later，要啥感怀抒情，句句都是吐槽。

从港译名《江湖本色3》联想开来，将MP3和香港警匪片套近乎有些一厢情愿。从暴力美学的表现上看，MP3仍和当年的《英雄本色》和《辣手神探》那样大鸣大放，也有中枪慢镜和子弹追踪视角，还有射击场景设施达成毙敌的戏剧性，但MP3难度的提升是“普通敌人→更多的普通敌人→厚甲敌人→更多的厚甲敌人”，敌盾之坚，而吾矛之不利，还经常弹药吃紧，只能讲究多快好省，招招直奔命门，更像是战术行动，而不是吴宇森式的无限子弹对轰。

从故事上来看，其实香港警匪片发展至今，不再是吴宇森、林岭东时代气势磅礴的英雄神话，更多的是杜琪峰式的猫鼠游戏和麦兆辉式的身份冲突，虽然没有像前作那样对吴导和发哥致敬，MP3也和“江湖”不搭一根线。西方人能理解“江湖”和“兄弟义气”么？因为“义气”，这种非血缘的感情在民间所谓的“江湖”之上，成为一种“拟制的兄弟关系”。如网友“哥舒夜带刀”所举之例，少林寺前段誉虚竹为萧峰挺身而出并肩对敌，李寻欢拉起失去斗志终日醉酒的阿飞，李沉舟悲怆如风雪地痛呼柳五，愿为对方去死又无关爱情，“友谊”无法概括这种豪情，老外理解起来估计只能以“搅基”而论。你看Raul Passos那不像是义气，倒像是相互利用，要不在大厦将倾时咋就光带着女友飞走了。至于《辣手神探》为何被欧美影迷和Remedy所推崇，大软知名作者“十大恶劣天气”敏锐地发现，因为兄弟情渲染得不多，洋“鬼畜”们就是把它当子弹狂喷的Cult片来看的。因而甩掉了哲学和神话的隐喻，摒弃了梦境和意识流，叙事的风格化不过是绚光一闪、大字一行，表现挣扎与痛苦只是一杯换一杯、一悲换一悲，你可以说是化繁为简此恨绵绵，其实MP3只是再主流不过的落难英雄复仇记、马提辖大闹圣保罗，这或许是GT.com对其故事一项的评分只有6.8分（“Easy plot hero”）的原因。



醉卧沙场君莫笑，古来征战几人回




有子弹时间，当然也会有火箭弹时间



MP3并不鼓励掩体流，敌人有至少5种方法让马叔抱缺守残必自毙



Rockstar的音乐品味总是业界领先，尤其在机场的背水一战中，Health的“Tears”营造了浓重的悲怆绝望，对，就是“高司令”演的《Drive》的那个调调



止痛片就像维他命，没它就没命，没它就别想着临死前拉个垫背的就又活过来了



你认识的那个小马哥已经死了，你看到的是犀利哥

# 《黑暗之魂》——难度就像是一座山

■山东 hjpotter

## 没有最难，只有更难——从《恶魔之魂》到《黑暗之魂》

如果有一个玩家一边骂一边夸的游戏，那就是《恶魔之魂》。这款难度逆天的PS3独占动作RPG在玩家中的评价极端两极化，很多不能融入这个世界的玩家对其嗤之以鼻，但能坚持到通关的玩家却将其捧上神坛。时隔两年，登陆多平台的续作《黑暗之魂》又让整个世界为之哀号了一把，其难度甚至更胜前作一筹。

现代游戏大都简单得要命，恨不得死几次后直接就让你秒杀Boss。虽然这个游戏也有自动存档等现代游戏手段，但难度仿佛回到了FC的硬派时代。什么，你说整个游戏流程中死个几十次没什么大不了？探索游戏中的第一小段路程，你差不多就要死这个数。一周目通关，你所留下的尸体总长度足以绕着地球转一圈。只有在这个游戏里，玩家才不是大爷。哪怕你穿着一身极豪华的装备，等级升到三位数，但如果掌握不好敌人的攻击手段和出手时机，每一个小怪都可以如同砍瓜切菜一样虐杀玩家（一般的游戏似乎是反过来的……）。虽然游戏没有“跳跃”这个动作，但摔死竟是家常便饭，游戏里的死法甚至比《地狱边境》还要花样多变。

为什么一个这么难的游戏，还可以得到媒体平均超过90分的一致赞誉并狂销百万成为日本游戏的骄傲呢？



难度逆天的《恶魔之魂》



每一个小怪都会让你吃尽苦头

## 最恐怖的是未知，最美妙的是探索

比起前作的关卡式，本作改为了极有魅力的开放式世界，没有可见的地图，一切都要自己摸索。玩家费了吃奶的力气来到了不死教区，结果发现其就在最初地点的上方，开通电梯就可直达；又费了吃奶的力气来到了飞龙之谷，结果又发现这是最初地点的正下方，也有直通的电梯……游戏的场景之间有着极其巧妙的联系，广阔的立体无缝地图互动性极强，初始地点的脚底下就可能是最终迷宫。你可以选择按部就班地走正路，也可以寻找各种秘径来减少路上的消耗战。

就如同《心灵杀手》中的灯光一样，游戏中最给人安全感的就是篝火。但很不幸，在篝火处恢复状态会让所有的怪物刷新。你探索了一半迷宫，回来想补给一下？对不起，你还需要重新探索一次。每一次从篝火开始的旅程都是一次消耗战，你只能探索到血瓶和魔法数耗完为止。随着你技巧的提升和对怪物和地形的熟悉，你可以越走越远，直到走到下一个篝火处，征服这段未知的世界。当你点燃了世界上所有的篝火——相信我，那时的你一定100%爱上了这个曾让你痛不欲生的世界，迫不及待地开始二周目，好使用起那些拿不动的武器（如外形酷到极点但需要高达50点的力量才能拿起的龙王大斧等）和魔法。

人类天生就有冒险和征服的欲望，从一开始的彷徨无助到慢慢熟悉并征服这段艰难的旅程，极易创造代入感。在一个幽静而神秘的晚上，独自探索这个充满了未知的世界的感觉，实在是妙不可言！

## 成长、武器和魔法系统

魂既是游戏中的金钱，也是可供升级的经验值。人物在死后会丢掉所有的魂，没有捡到尸体却再次惨遭毒手的话魂可就再也找不回来了——这可不是满地尸体的“暗黑2”！

游戏难归难，但制作组很用心地留给了玩家们无数的后门。光是高效率的刷魂点就有好几个，比如人人都曾经在此奋战过的黑森林。当然，技术不行，只是把等级刷高，该打不过的敌人一样还是打不过。

遇到实在拼不过的大型怪物也未必就只能束手待毙，找个死角拿箭射死它也是可行的。如果你拿飞龙剑时只射了火龙尾巴三十下，觉得很容易，后期也绝对有腐龙等可以让你耗空最多装999支箭的箭袋的怪物——相信我，即使花上半小时射死它们，你也绝不愿再次上前惹怒它们。

虽然游戏伊始提供了很多职业可选，但其实都是摆设。通过每次升级增加的一点技能点，你可以塑造出独一无二的角色，选盗贼照样可以成为大魔导师。

游戏取消了前作MP值的设定，而是给每种法术设定了使用次数。你能携带的法术数和记忆力有关，全部耗完就只能抓瞎了。法术有咒术奇迹魔法三大派别，有点像其他游戏中的“法师”“牧师”“术士”等职业，但人物可以同时使用这三系法术，只不过需要装备三种不同类型的武器。咒术不和任何能力关联，即使是手持巨剑的战士，也可以用咒术手套放出最高级的大火球，是玩家们的最爱。

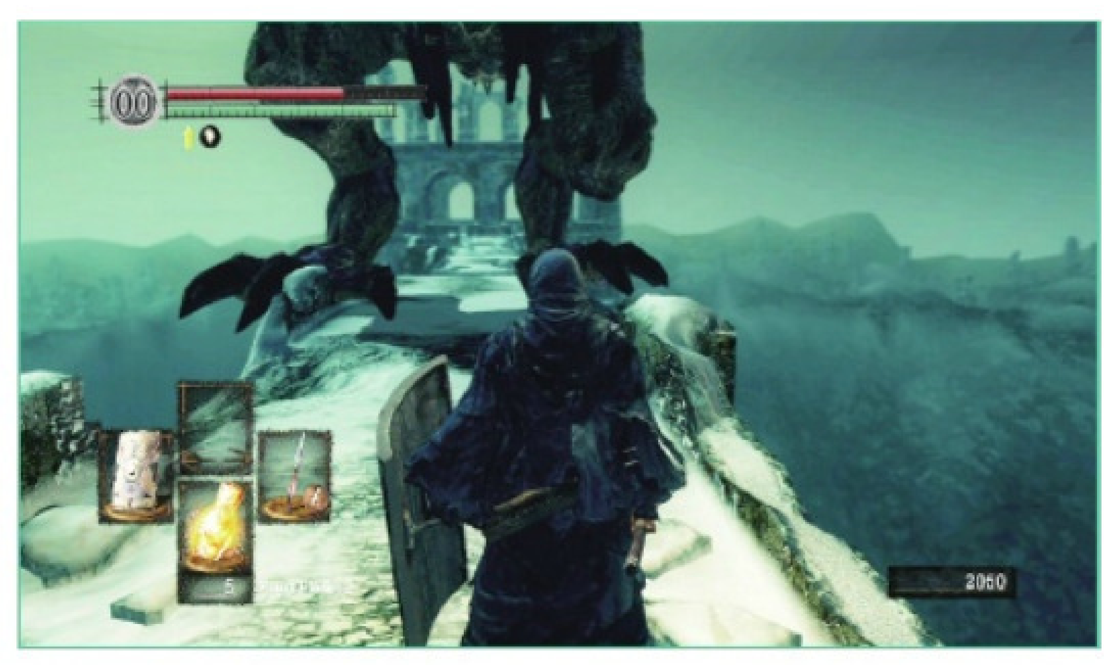
装备打造升级系统有点像网游。靠各种石头给原始的巨剑长枪圆盾等武器防具不断升级，升到一定程度就可以靠铁匠进化成高级武器，或者依靠Boss的灵魂打造成神器。越厉害的装备需要的升级石头就越高端。

## 让人又爱又恨的战斗系统

和同样以高难度闻名，战斗如行云流水一般的“忍龙“不同，《黑暗之魂》的战斗系统绝不华丽，甚至有些“闷骚”。但枯燥乏味与这个游戏不沾边。

人物可以装备四件防具和两个戒指，左右手都可以装备武器，左手也并非一定要装盾牌。几十种武器各有各的手感。大剑、巨剑、短剑、长剑、曲剑同为剑类，动作和玩法就截然不同。甚至每种武器单手拿、双手拿还是锁定敌人玩法都不一样。武器也不像很多游戏一样轻飘飘的，砍起来刀刀在肉，剑剑见血。若是大剑一个重劈砍到盾牌上，手柄都能把你手给震翻。和同样没有跳跃的《怪物猎人》有些类似，这种细腻的手感就是日本游戏的本钱。

游戏里几乎做任何动作都需要消耗精力，只有在松弛状态才会缓缓恢复。一直举着盾被攻击不但会消耗精力值，而且不会回复。 精力消耗尽就无法防御直接掉血。“翻滚”也要消耗精力值并且有短暂“硬直”，用好可以躲避掉大部分伤害并有先手反击的机会。用盾牌弹反和躲到对方背后用背刺造成绝大伤害是PK玩家必备的上级技巧。但像格斗游戏一样被逼墙角就很悲剧了。因为敌人有碰撞体积，不可能翻越其身体。一味防御只会消耗精力，而放下盾，就可能被多人围殴直接秒掉。防也不是滚也不是，甚至有可能被怪物一脚踹下悬崖。



最大的敌人是未知



你打算耗费999支弓箭还是近身肉搏？


酷到极点的终极魔法


入侵和刷魂的圣地黑森林

重量是游戏中最重要的要素之一。装备重量在负重值的1/2以上，人物走每一步都很艰难。而在1/4以下的话，你可以行走如飞——当然，这些装备的防御值和韧性肯定很低下。韧性低，受到伤害就会有“硬直”，哪怕是保命的喝血瓶都有可能被敌人的攻击打断，咏唱魔法也是一样。穿不同护甲的打法绝对不一样。是轻装躲避流，还是穿沉重的哈维尔套装和狼戒指增加强韧性，或是干脆给自己加上铁壁术的强打流，圣衣是穿还是脱，全凭你选择。

打Boss就是一个熟悉的过程。哪怕你装备再豪华，加上恢复肉身召唤太阳骑士和线上好友等，如果掌握不好对方的攻击，死个几十次是常有的事。但掌握了诀窍甚至可以无伤。将Boss“断尾”可以获得很棒的武器，但这是比打败Boss还要难上许多的挑战。

即使多周目通关，游戏也提供了丰富多彩的联机模式。可以恢复肉身强行“侵入”别人的世界，也可以借地主之利等别人侵入，或者和等级相近的玩家PK。几百种手感各异的武器装备法术足以让你搭配个过瘾。你甚至不一定要砍死对手，像《灵魂能力》一样将其踹下悬崖也是常规战术之一。

## 吃得苦中苦，方为不死人

游戏的即时存档极为频繁，恨不得打死每一个怪都存一次。但不能读档不说，死后也不能从Check Point继续，必须回到可能远在天边的篝火处，并且怪物全部刷新，从头来过。

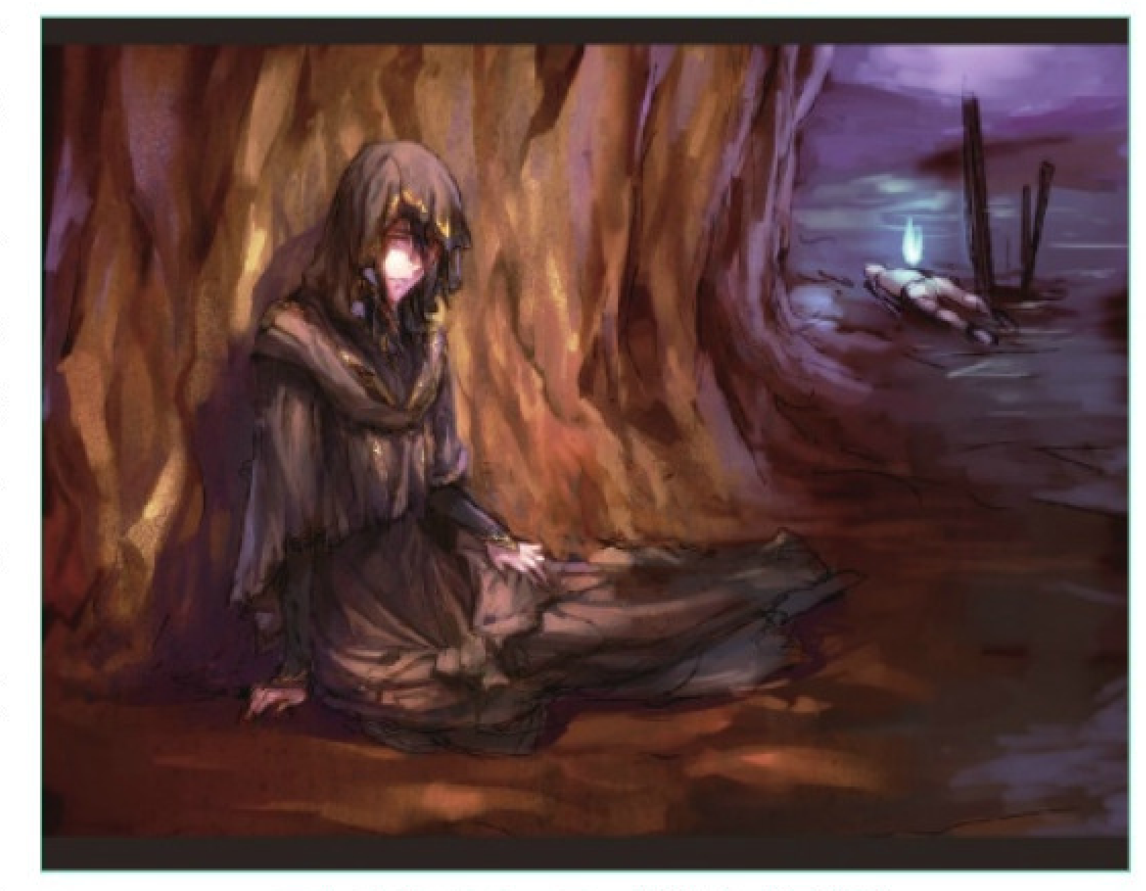
有人说，日式RPG自由度不高，不能随意杀人。但制作者实在是太想为日式游戏正名了，这作的设定实在有些矫枉过正。比如你经常会误伤被活捉在怪物堆里的NPC，好吧，你会想，误伤就误伤了吧，大不了死后再来。但NPC可不让——凭什么你砍了我就可以拍屁股走人？他们只要看见主角，就会一直追杀到死，并且施展出大火球顺劈斩等浑身十八般绝技，还会勾结上沿路的所有小怪。必须要找到特定的NPC并花费大量金钱才能和他们和好。读档是不可能的，在你砍出第一刀的时候，罪恶的自动存档系统就下手了。像《辐射3》那样睡24小时就可以当做没事人回来一样更不可能。杀掉他们讨个清净要付出极大的代价——一周目无法复活他们，结果导致学不到法术或买不到武器。

被怪物杀还能忍，但总是摔死极考验人的忍耐力。游戏中的城市规划极差，黑暗的蛇行路上不安护栏是常有的事。不熟悉的路必须要举着盾走，但在狭窄的地方盾可是会遮挡脚底的视线……比如古城关卡连接两个平台的经常是细如钢丝的小径（这可是3D游戏！），而且路上还有《恶魔城》式的大镰刀来回晃动着。好吧，你手不抖，战战兢兢地走到一半，隐蔽的弓箭手就会射出那支罪恶之箭，直接将你弹下深渊。一般的动作游戏还可以用各种二段跳翻墙跳来脱险，但这游戏压根就没有跳跃这个设定……

咒蛙的绝招“诅咒”会让你立即死亡，血量也会永久降为一半，如果再中则会降为1/4。你可能会觉得不爽主动送死，但制作者可不愿意自己辛辛苦苦做出来的效果被玩家如此轻松地解开——这也不能解除诅咒。你必须要顶着短得可怜的血条跨越千山万水买专用的解咒石才行。大部分人在被各种小兵一刀抹死后会就此“怒删”。不过也有玩家解除过血条只剩1/8的诅咒，这可是极有成就感的。

制作商From Software原本并没有计划开发PC版本，公司半开玩笑地在论坛上搞了一个投票，表示有十万人投票就考虑制作PC版。但公司严重低估了自己游戏的魅力——十万投票看似天方夜谭，但这对于对游戏的高素质觊觎已久的PC玩家们根本不算什么。制作商对迅速达成的十万投票又惊又喜，当即顺应民意拍板决定制作PC版。游戏的副标题为“准备受死”，将包含新的场景、敌人和Boss，于8月24日发售。

虽然很多地方是制作者在故意难为玩家，但这不是《沙漠巴士》式的自虐游戏，因为你的面前摆着一个内容无比丰厚的未知世界。若不提供一点挑战，你很可能不会珍惜自己征服的一切。难度就像是一座山，只有爬到顶峰，才能望见最卓越的胜景。P


不小心砍NPC一下，她就会立马翻脸

# 莫支滩头说改编

## ——浅谈《天之痕》电视剧

■江苏 海参崴渔夫

### 导言

继2005年的《仙剑奇侠传》和2009年的《仙剑奇侠传三》之后，《轩辕剑天之痕》（以下简称《天之痕》）也终于走上了电视屏幕。一方面，《天之痕》的首周平均收视率达到1.86%，居同时段第一；另一方面，褒贬不一的声浪也从各个渠道喷涌而出。无论如何，有一个客观事实是比较明确的——对于正在艰难前行的DOMO工作室来说，《天之痕》的上映是对他们事业的一个支持。无论电视剧最终的口碑如何，总之影响不到游戏原作的品质，只会大大增加“轩辕剑”的知名度。在这个不怕酒不香，就怕巷子深的信息时代，笔者还是先要祝愿已经耕耘20余年的DOMO，大风既起兮，愿它驾长风破万里浪。

本作已是唐人影视第三次制作游戏改编电视剧的项目。距离吃螃蟹的初代“仙剑”上映已经过去了7年，唐人也算是积累了丰富的改编经验，走出了自己的一条道路。赶在《天之痕》的剧集还没结束前，笔者试着结合已经盖棺定论的前两部改编剧，对中文RPG改编电视剧进行一些探讨，且看在《天之痕》完结后，这些拙见是否能得到应验吧。



“轩辕剑”电视剧究竟有多火？根据百度指数来搞联系写宣传稿，“轩辕剑”就这样莫名其妙与房地产拉上了关系

## 一，平台不同，讲故事的方式就不同

中文RPG的故事性很强，因此在改编影视剧时相比其他游戏类型具有天然优势——但这绝不意味着改编是个轻松的活儿。小说改编影视剧，已经有了一套准确高效的行业标准，而游戏改编影视剧，唐人影视在国内可能算是“摸着石头过河”的第一家，在此之前它们并无太多经验可循。

抛开“叙事结构”“节奏”“情节点”这些名词不谈，先回想一下，自己玩20小时游戏和看20小时电视剧，其过程有什么区别？小说带给人的阅读体验和影视剧带给人的观赏体验有诸多相似之处，它们都围绕情节与人物展开，而游戏则不同，跑腿、打怪、养成在中文RPG游戏里至少占了三分之二以上的时间，电视剧的节奏与游戏的节奏存在很大区别。这样的比例直接折合到电视剧里，结果是灾难性的。游戏里那么多的迷宫道具，凡是只对打怪有效果而对剧情推进无效果的，在电视剧里就不可能花很多篇幅展现，顶多当作一些点缀元素。就目前已改编出的“三剑”电视剧来看，特效和动作并不是强项，武戏多不是好事，另一方面，原有的故事主线并不能满足电视剧的长度，因此填充新的情节和人物关系几乎是必须要做的。

那么就叙事方式而言，直接搬用游戏的线性流程来构制电视剧情节，可不可以呢？同样不妥。至少就已改编的这三部游戏来看，它们大抵上都是主角单线叙事。如果电视剧也这样安排，就不得不在很多情节上一笔带过，这对于人物的刻画和矛盾的展现未必是好事。比如，在初代“仙剑”剧中，当灵儿变成蛇身从林家堡逃走之后，游戏里的流程是玩家控制的李逍遥和林月如一路打怪走迷宫寻找她，而在电视剧里，则详细地直接展现灵儿的遭遇和心理变化。这就是电视剧的优势。游戏不可能花很长的篇幅用对话（包括独白）或CG动画来展现一段没有战斗或多角矛盾的情节。灵儿这段时间的心路历程，对于情节的发展重要吗？很重要，这是她第一次长时间感受到孤苦无依的滋味，关乎到她心理上的变化和之后面对事情时的选择。

在电视剧的这一段情节里，灵儿一个人痛苦彷徨，被追打，被误解，直到阿奴找到了灵儿，握住她的手告诉她出现蛇身的原因，灵儿的心灵这才得到了极大的慰藉。而实际上在游戏里，阿奴到后期才出场，二人在这个时候根本不会碰到一起，更没有童年相识这样的前提。这样的改编，填补了游戏中的空白，在剧情感染力上起到了良好的效果。而另一方面，阿奴已经提前出场，这就让电视剧的编剧无法照搬游戏剧本，而是必须编制出新的围绕阿奴的环环相扣的情节。这对电视剧编剧是一个挑战。玩过游戏的观众群体和没玩过游戏的观众群体之间并不存在根本上的冲突，毕竟要求电视剧严格对游戏亦步亦










从“仙剑”到“鹿鼎记”再到“轩辕剑”，唐人影视在游戏改编影视剧上“摸着石头过河”，已经摸出了经验

趋的原教旨主义者其实并不多。更多时候他们是对电视剧中不合逻辑之处表示不满。这就牵涉到一个问题：如果从观众观感出发，哪里改得，哪里改不得？

## 二，改编与原创，一把犀利的双刃剑

### 1，改弦更张，双线叙事

前面提到，游戏改编影视剧，剧情是一定要作调整的。上文所举的灵儿从林家堡逃走后经受的遭遇就是一种暗线变明线的改编方式。在“仙一”游戏中，故事的开始是李逍遥求药救婶婶这一条线，而电视剧则是以南诏国的危机为开头，将南诏国皇权与教权的斗争从暗线拉成了明线，与李逍遥的叙事线同时展开。“仙三”剧中也同样将一条暗线拉成明线——长卿与紫萱三生三世的情缘。

在游戏中，文戏不易展现，让玩家看十几分钟的对话或动画并不可取，而在电视剧中则不存在这个问题。双线叙事天生具备很多优势，可以更立体地展开故事，并在线索交汇时爆发出更大的能量。双线叙事在推动情节的发展上具有优势，但并不意味着它总是能起到让观众满意的效果。


这几个角色在剧中都被大大丰满了

在《天之痕》剧中，同样采用了双线叙事——宇文拓这条暗线一下子变成了明线，与陈靖仇的线索齐头并进。但是就原作剧情来看的话，这是一种很冒险的做法。在游戏中，宇文拓暗线是最大的悬念，从仙山回来后小雪偷走神器投靠宇文拓的重要转变，也连接在这条暗线上。这是一条牵一发而动全身的线。在之前的游戏进程中，长沙、涪陵等地十余万人丧生，让陈靖仇等人（即玩家）对宇文拓的仇恨不断积累，当情节发展到了通天塔上，包袱被抖开，强烈的反差让宇文拓忍辱负重的形象一下子表现了出来，铭刻在玩家心里再也难以抹去。

电视剧没有采用这种叙事方式，自然有它的原因。笔者猜测，第一个顾虑可能是宇文拓的真正用意早已为玩家群体津津乐道，再采用暗线，可能激不起初次玩游戏的震撼感。不过这种顾虑也未必有必要，以《射雕英雄传》为例，地球人都知道在桃花岛上杀掉郭靖师父的人是杨康和欧阳锋，但似乎没有哪版电视剧会先将之明朗化地展现在观众面前。误会本身就是影视剧中推动情节发展的重要情节点，为误会而叹息、为主角而揪心，本就是诸多作品想方设法为观众营造出的氛围。另一个可能，就是制片方打算将宇文拓、宁珂郡主的感情线明朗化，并将人气很高的宇文拓变成接近1号男主角的存在。可以说，相比之前两部“仙剑”，本作的改动更为大刀阔斧，剧情线的改动直接影响到了主要人物的感情线，所以在改动剧情线的同时对人物进行重构也就是很自然的了。

### 2，一人千面，角色重构

电视剧在改编时对主角性格形象做出大改是一种冒险。所以折中的方式常常是对其他次要角色进行重构，甚至加入原创角色，以增加剧本的容量。“仙一”剧中，刘晋元、酒剑仙、唐钰、石长老、拜月教主等人的形象大大丰满，“仙三”剧中，林子聪饰演的原创角色“许茂山”更是直接参与了整条主线进程。今天回过头来看，从戏剧冲突角度说，这些角色重构是成功的。其实尤以“仙三”剧中紫萱和长卿的重构可谓经典。

在原版游戏中，他们属于上阵角色，但性格形象谈不上突出，尤其是长卿，笔者一度分不清他与前代王小虎头像的区别，游戏的剧情中，紫萱前几世的生活也没有直接提及，只有一些诸如“安溪坟前祭奠”的暗示。电视剧上映之初，唐嫣版紫萱一度遭到不少批评，代表性意见是“身为大地之母，女娲后人，怎么能卖弄风骚”。今天看来，这话倒是颇像游戏中“××长老”“××道人”的教诲。事实上我们看到，后来在电视剧中，这种“风骚”并不影响她的痴情，一个女人追求感情可以有很多种方式。紫萱长卿在游戏中并不能算是第一第二主角，对他们的重新诠释是一种丰满、拔高，加上演员自身的形象与实力等原因，这种重构取得了成功。电视剧对“三生三世”情缘的具体刻画，感动了很多观众。然而，重构并不是没有风险的，尤其是对于主角的重构。

比如“仙三”电视剧就对主角进行了性格上的重构。景天在游戏里每每同雪见“交锋”总是落于下风，但到了电视剧之中则摇身一变，堪称“毒舌”，完全压制住了雪见的气场。剧中的雪见经常被捉弄，最经常的动作就是气得跳脚，手一指“你……”，却说不出话来。而在游戏中雪见留给玩家的印象如何呢？跑起来额前的头发跳来跳去，坐在床上小腿一荡一荡，显得灵动可爱。她还会冷不丁冒出一句“人不跟鬼斗”，绝不是笨嘴拙舌又纯蛮的“一哭二闹三上吊”的形象。在“仙一”剧中，月如曾经对逍遥说过一句话：“我又不是野蛮人，有道理的话我会听的。”这句话“仙三”剧中的雪见就说不出来。这种男主强势的设置，可能在当时一些偶像剧里比较流行，但是也大有不买账的原作粉丝存在。

回看《天之痕》，现在剧集才开始没多久，里面人物的性格还没有展现出来。只是玉儿已经从一个嫉恶如仇的少女，变成了一个心怀幽怨的小姨子。至于剧中的张烈，其言行举止以及行事风格都与游戏中的虬髯客有相当大的区别，可以视为借

用背景的原创角色。真是“曾经沧海难为水，姐夫小姨子一把泪”。因为剧本的角色重构，“天之痕”游戏中最打动人心的“三个少男少女人生初见”的感觉，肯定是难以再现了。

小雪在游戏中的形象，其实是一个性格中有逆来顺受倾向的、不识字的村姑——这不是贬义，游戏中剧情反复在围绕这一点展开，陈靖仇作诗小雪从来没听懂过。重要情节点之一玉儿夜探太师府，给陈靖仇的信也是小雪口述、玉儿执笔。三人间之所以产生严重误会，小雪言辞嗫嚅、拙于表达是一个重要因素。游戏中小雪是女娲石化身，剧情的发展和结局与她这种身份是直接相关的。电视剧版若想将故事说圆，恐怕必须要对成了“女娲后人”的小雪动大刀子。

## 3，自圆其说，逻辑体系

剧情线的改编所影响的不仅仅是角色性格和人物关系，这种改编还常常要面临如何自圆其说的逻辑问题。毕竟改编作品不比原创，可以任由编剧天马行空地构建自己的世界观，改编作品势必要兼顾原作的世界和自己的世界，如何做到两者互不矛盾相辅相成，是衡量一部改编作品成功与否的一大参考标准。

以“仙一”为例。电视剧中第一个场景是10年前的南诏国，李逍遥和酒剑仙解救皇后，并带姥姥和幼年的灵儿前往仙灵岛。10年后，当李逍遥在去仙灵岛求药时，姥姥和灵儿认出了逍遥，才有了进一步的成亲情节。反观游戏，李逍遥能与赵灵儿成亲，似乎只是因为偷看了她洗澡——这种情节我们并不陌生，在一些旧武侠片中经常出现。然而，且不说现代人对“看到姑娘身子就得负责”的传统观念的接受程度，光就情节的戏剧性上来说，电视剧的处理要精彩得多，只是这种借助“地球是圆的”的逻辑而创造的戏剧性不免让部分观众大呼“狗血”。可见，无论是改编还是原著，在逻辑上都不可能做到天衣无缝。改编作品不但要改得合情编得合理，有时候甚至还要肩负起为原作圆谎的责任，稍有不慎就不免落得猪八戒照镜子——里外不是人的下场。

在此，我们可以拿作品角色的能力设定的表现来举例。在游戏中，各角色之间的能力值是能够直接比较的，这就构成了一种逻辑，这种逻辑不出意外是不会被轻易打破的。但在电视剧中，角色的能力常因为剧情的需要等原因出来大幅的波动。如在“仙三”剧中，邪剑仙的能力值被重置，致使他最终横行六界，还把魔尊重楼的角给掰下来了——这恐怕是让很多人对“仙三”电视剧瞠目结舌的地方。实际上，编剧的目的就是要让邪剑仙逆天，好推动出最后“黄钟毁弃，瓦釜雷鸣”翻天覆地的高潮情节，但是编辑只顾加强邪剑仙，却忽略了对其他属性和关系进行相应调整。蜀山长老们曾经解释说邪剑仙是其邪念所化，是他们的一部分，邪剑仙一死他们也不能存活。但事实上，到后来邪剑仙死了他们却活得好好的。那么，邪剑仙到底是个什么东西？他从哪里来，又到哪里去？编剧显然留下这个大大的逻辑漏洞扬长而去，怎能不被人指摘呢？



人气很高的宇文拓变成接近1号男主角的存在，并由曾经扮演过李逍遥和韦小宝的胡歌来出演


魔尊重楼在电视剧中居然打不过邪剑仙，让很多玩家表示了不满

## 4，一气呵成，情感节奏

除了逻辑体系，情感节奏也是观众能够直观感受到的重要因素之一。它是戏剧冲突中非常重要的一个方面。断裂的情感节奏往往对应着混乱的逻辑。它会打乱作品的整体布局，是不可取的。

试举一例。相比游戏中唯一的“亲人”——师父陈辅，陈靖仇在电视剧中多了五个师兄师弟师妹，似乎是一起长大的，关系很好。此外，他还多了一堆崇拜他的陈国村村民。饕餮大战，村民罹难，僵尸横行，几个着墨颇多的同门最后也都死了，而陈靖仇刚大呼小叫完，镜头一转，他的哭丧脸就翻过去了，同玉儿亲切交谈甚至打情骂俏起来，其轻松释怀的迅速程度不知是不是想表达他的“皇者”风度。类似于这样破坏情感节奏的变脸跟翻书一样快的情节，在《天之痕》开场几集中屡见不鲜。吐槽、恶搞以及充满现代感的台词的确可以是电视剧中的一种元素，但若顾此失彼，为了搞笑而破坏了故事本身的情感节奏，则难免让观众啼笑皆非，恐怕是得不偿失的。这样的设定不仅起不到轻松气氛的作用，反而会让人觉得莫名其妙。时间一长，就模糊了角色的真实形象，不利于观众心中构建出角色。

相比之下，在“仙一”中此类情感节奏断档的情况就比较少见。以第一集为例，李逍遥与婶婶之间发生了冲突，他剧烈反击，“谁要跟你扯上关系！”“这些流氓手段都是跟你学来的！”“我最恨最恨的就是你！”，情感充沛，愤怒真挚。在剧中，李大婶无疑是个可以鬼马的角色，逍遥的嘴更是不笨，但是，既然已经开始煽情，那就不宜突然变脸，来个吐槽或是恶搞。

融洽的感情节奏往往还能引导观众

建立起合理的逻辑联系。这在“仙一”的前部分表现得很明显——逍遥灵儿二人初入江湖，在林家堡围绕晋元和月如斗气，堪称教科书式的初恋心理展示。而剧情上二人的分分合合，就围绕着二人矛盾而多变的细腻心理展开，因此毫不显突兀。这么多年过去后，重新审视这一段剧情，笔者认为，“仙一”剧的这一段情节无疑是对原作游戏的有力补充。只要把握住情感节奏的连续性，别让一些低级错误打断它，然后再注意一下情节之间的逻辑联系，往往就能创造出经得起时间考验的经典桥段。像这样可供发挥的地方，在《天之痕》中比比皆是。诸如潜入江都龙舟救人、氐人国玉儿闯祸后毁容等桥段，留给导演和演员发挥的余地都相当大。

## 三，影音物景，观剧直感

说了那么多逻辑，在拙文最后，笔者再补充一些初看《天之痕》的直观感受，权作补充。


剧中在成亲的情节上处理得比较合情合理


经典画面，关于“挑逗”一词的解释


《天之痕》剧的特效以及动作，就已经播放的部分来看，显然是谈不上优秀的

### 1，配乐

笔者记得，“仙一”剧在第一集中，使用了不下五首配乐，李大婶在余杭街市上追打李逍遥时，配的是《人间精灵》；而在仙灵岛上，逍遥偷看灵儿洗澡时，配的是《千里姻缘一线牵》；灵儿拉着莫名其妙的李逍遥去“大树伯伯”那里翻锦囊时，则响起了《六月的雨》的旋律。“仙三”的配乐同样出自麦振鸿，《千年等待》的旋律让人感到轻松，想着那些伙伴们的旅途，而当《落入凡尘》进入高潮时，龙葵回望一眼，跳入铸剑炉的画面，立刻又出现在眼前。

唐人前两作的配乐，绝没有让观众失望，我想，即使再挑剔的玩家也会承认这一点。对于《天之痕》，目前只记得片头曲。


“古代iPad”河洛石刻明显是编剧刻意增添的噱头，这样的设计引发了很大争议，但也迅速让“轩辕剑”剧成为了热门话题


“仙剑1”剧中的李逍遥真的还是一位稚气未脱的翩翩少年


“仙剑1”剧中拜月教主口中说出的一句“地球是圆的”曾经雷倒了无数观众

### 2，对白和小动作细节

在等待周播的间隙，笔者重新翻出“仙一”剧来看，发现有不少对白颇值得玩味。比如那句“这叫挑逗”，在当时让观众雷得哈哈大笑，在今天看来，这根本不算雷，而是唐人影视的经典原创台词。在余杭上船前，灵儿笑着对香兰秀兰说，逍遥哥哥只是我很好的朋友，而后来船快到苏州时，灵儿带着嗔意说：“只有喜欢我的人才能刮我鼻子。”于是李逍遥装作满不在乎的样子刮了一下，然后立刻把头撇开，而灵儿的嘴角则慢慢露出了微笑。

“仙一”剧的调侃，似乎也与“仙三”剧和“天之痕”剧有些区别。在隐龙窟，李逍遥救出老张孙女后，老人（二人实为拜月教徒）激动得要下拜，说“大恩大德，没齿难忘。”李逍遥回了一句“好了好了，起来，你都一大把年纪了，牙齿早就没了，我知道。”我愣了一下才反应过来。刘晋元在回长安的路上，意外遇到了已变回人型的灵儿。有一句反驳灵儿的话，值得观众细细思索：“误会往往是源于以为了解。”后来他在谈到感情时，说：“我们都是凡人。”灵儿则顺势回答：“可是晋元哥哥，灵儿不是凡人”。这样的对话转折，精妙而不露声色。我想，不能以观众审美口味的改变为借口，否定这些细腻的台词和动作的价值，狗血和烂俗流行，并不代表观众就欢迎。《天之痕》游戏中，最经常出现的台词就是“对不起”，三个人互相道歉，争先恐后的揽着责任。这个特点要不要在电视剧中延续下来，见仁见智。但毫无疑问，电视剧中优秀的原创台词是肯定会得到观众肯定的。

### 3，动作特效以及道具

谈到《天之痕》剧的特效以及动作，就已经播放的部分来看，显然是谈不上优秀的，火焰特效更是似乎倒退了20年。好在在这一点上，观众本就没有太高期待。至于各种现代化道具，无论是龙珠雷达还是光盘，这也不是头一次见了，已经见怪






"仙剑3"电视剧中的雪见相比游戏中的形象俏丽有余却失掉了些许灵气

不怪了。

上古十神器变成五神器，就单部电视剧而言，剧本改编时出于对情节无推动作用的就可以拿掉的原则，可以理解，不过在背景交代说：五神器都是女娲补天遗留下的石头。我就有些纳闷：为什么它们不叫女娲石甲，女娲石乙，女娲石丙，而是叫伏羲琴，昆仑镜之类拗口的名字呢？

## 4，历史

《轩辕剑》系列一大特色就是多构筑于真实历史之上，而且就游戏表现来看，DOMO很少会犯一些低级的历史常识错误。例如《苍之涛》的开场叙述里，展现另一种结果的淝水之战，说的是"大秦"和"大晋"，而不会自称"前秦"或"东晋"。比如在整部《天之痕》中，你看不见人物直接说"隋炀帝"三个字，这三个字只存在于"杨皇帝"后的括号内。

当然，电视剧的一些改动也许并非自己能决定，比如"挞拔"，比如"吕承志"。将宇文拓设定为北周皇族后裔，也没什么问题，纠结于发型服饰是汉人还是胡人，也不必较真，反正都属关陇军事贵族集团嘛。不过，《轩辕剑》游戏的传统特色，没能很好的在电视剧里展现出来，终究是个遗憾。

## 结语

"仙一"改编电视剧，被人诟病后半段剧情太拖沓。

"仙三"改编电视剧，被人诟病太吵，后面剧情逻辑混乱。

《天之痕》改编电视剧则还远没到盖棺定论的时候（截止发稿时）。

只是到了本文的最后，笔者不得不指出自己的担忧：这一次《天之痕》电视剧改编，在开头就出现了不少剧本不成熟的表现，例如连续两次打乱叙事节奏的倒叙。无论是陈靖仇还是宇文拓，内心独白都太多——这些都是需要慎重使用的技巧。就前几集（1～4集）来看，很难想象剧本是出自陈十三之手。

在电视剧中，宇文拓化身为剑痴加入了陈靖仇一行，小雪"身怀"女娲石的信息也早早暴露，这个故事已经不可能像游戏中那样展开了。可以想见，这次《天之痕》的剧本创作组工作量一定很大。根据笔者从叙事、角色等方面的分析，这一部《天之痕》可能是已改编的三部电视剧中距离游戏原著最遥远的。也无怪乎游戏粉丝大叹电视剧"与游戏没有半毛钱关系"。

抛开游戏不谈，《天之痕》电视剧如果本身能达到较高的素质，逻辑上不出现大硬伤，情节上能够自圆其说，那也是唐人的一次成功。只是，抛开《天之痕》游戏的优势而另起炉灶，这就很考验电视剧的制作实力了。而原作粉丝们到底能不能买账也是一个问题。

想到这里，笔者倒是提一个建议，盯着经典改编并不总是个好选择，因为不延续经典的优势，难免会遭诟病。若改编一些其他作品，可能反而能让编剧有更多的发挥空间。比如，可以试着改编几乎快被遗忘的《仙剑奇侠传二》，既有牌子，又能满足编剧的创作欲望。这样更容易取得市场和口碑的双赢。

无论如何，《天之痕》作为一款10年前的游戏，却能引起如今这般火热的讨论，已经是一个不小的成功。正如开篇所言，电视改编无论成功与否，其实都不会影响游戏本身的素质。如果新一代的观众们能够在看过电视之后再找来原作游戏玩玩，从游戏中体会另一个版本的《天之痕》，也不失为一种选择。说到这里，笔者似乎也突然理解电视剧要"周播"的原因了——这不是为广大观众去体验原作游戏留下了充裕的时间嘛。




最后再回味一下原游戏中的角色

# K1，“业余”的竞技游戏，“专业”的竞技水平

■晶合实验室 Joker

第一届K1电视职业联赛第一赛季从5月26日正式打响，赛事包含2个项目，分别是《跑跑卡丁车》团队竞速赛，《反恐精英Online》团队竞技赛，每个项目各邀请了8支顶尖战队。比赛共持续6个周末，全程由游戏风云频道承办并播出，并由众多电视媒体、网络媒体播出的形式向广大玩家展示。6月30日至7月1日举行了第一赛季总决赛，经过激烈的角逐，庄周恒车队获得《跑跑卡丁车》团队竞速赛冠军，天禄战队获得《反恐精英Online》团队竞技赛冠军。而《跑跑卡丁车》的亚军及三、四名则分别由凌氏、顶点、Friend获得，另《反恐精英Online》亚军及三、四名分别由NEW4、Eteng、MI5获得。




获胜后的欢乐情景




K1赛事负责人，世纪天成渠道推广总监汤海平

## 休闲游戏的“竞技性”

K1电视职业联赛是世纪天成游戏运营商为旗下两款游戏《跑跑卡丁车》《反恐精英Online》的玩家打造的与电视媒体相结合的职业化联赛。“为宣传旗下产品而举办，‘玩票’的比赛”，这是笔者对于这个比赛最初的看法，但是在看完整个比赛后，这点疑虑就不复存在了。就以《反恐精英Online》来说，在游戏手感上，以CS为基础制作，枪械弹道等方面虽依旧有些许不足，但是两者相差已经不大，职业战队天禄也肯定了这一点。而且现在传统的竞技类FPS游戏并未出现能够接替“CS1.6”的，而WCG2012选择了《反恐精英Online》，也在另一方面肯定了它的品质。《跑跑卡丁车》的比赛又走了另一种形式，虽然是一款休闲类的赛车网游，但是“休闲”却不意味着简单，每一个弯道的过弯漂移、团队的配合、对于“氮气”的运用等都是很有学问的，而游戏中设定的落后车追赶前车有相应加速的设定也让比赛在最后一刻都保有翻盘的可能，这也体现出了“竞技”中不确定性的魅力。本次赛事还邀请了国外战队Navi，一方面希望能够给国内战队提供更多交流，另一方面则是提升K1的品牌宣传。

## 优质的电视转播

比赛带给笔者另外一个感受就是其成熟的转播形式，不论是现场的比赛影像还是通过电视、网络的直播都十分专业，数据分析、影像分析的及时处理和回放，让许多观众也能对比赛的进程有更深的了解。尤其让笔者感到惊喜的是K1比赛的电视转播，电视媒体作为强势传统媒体的介入给电子竞技的宣传无疑是一个很大的助益，同时这也为其他比赛的转播提供了借鉴和参考。

赛后，K1赛事负责人，世纪天成渠道推广总监汤海平表示，K1赛事已经进入第七年，培养出了一大批电竞选手以及稳定的玩家收视群体。作为一个电竞品牌，“经典”也不代表着“恒定不变”，所以今年特意在K1这个电竞品牌下设立了电视联赛部分，给玩家们创造了一个更为直观、更为便捷的互动平台。作为赛事的载体，电视媒体无论从娱乐、文化还是营销推广的角度来说都要更具有吸引力，所以电视联赛已成大势所趋。P

## 神仙世界（http://www.kaixungame.com/）

| 游戏类型 | 角色扮演 |
|---|---|
| 目前状态 | 内测 |
| 制作公司 | 凯迅信息 |
| 运营公司 | 凯迅信息 |
| 版本号 | 1.1.0 |
| 游戏体验 | 索然无味 |





3D玄幻类网游，游戏画面比较阴暗，各种模型的锯齿问题非常严重，角色模型贴图看起来还算细腻。角色骑上坐骑后的比例存在较大问题，感觉就是骑了个小矮马，比较搞笑。功能界面更加阴暗，部分装备图标的对比明显不够，看起来费力。游戏背景音乐不但曲目很少、时间短，而且间隔时间太久，而音效几乎没有，仅有的几个也明显抄袭“魔兽”，最难以忍受的是战斗中没有音效，游戏玩起来太安静，缺乏激情。总之战斗综合表现很差劲，技能伤害不是很高，完全没有横扫的爽快感。技能效果孱弱，基本没有特效应用，模模糊糊的一道光打过去，不知道后期和群攻招数如何。游戏任务虽然类型不多，对话、打怪、采集辅以几个感觉很是糊弄事的护送任务，但数量可不少，只要等级够，一眼望过去一片任务卷轴，但重复打怪、说明语焉不详等情况非常常见。此外游戏处处充满了另类的设计细节，比如没有玩家头像，等级、名字、血、魔等信息都显示在快捷按钮上边，还比如游戏自动寻路系统需要装备一个叫“问路石”的道具，不装备无法自动寻路，而且此道具是有时间限制的。

## 大秦Online（http://www.91dq.com.cn/）





| 游戏类型 | 角色扮演 |
|---|---|
| 目前状态 | 封测 |
| 制作公司 | 啸乾坤 |
| 运营公司 | 联众 |
| 版本号 | 1.02.0016 |
| 游戏体验 | 索然无味 |





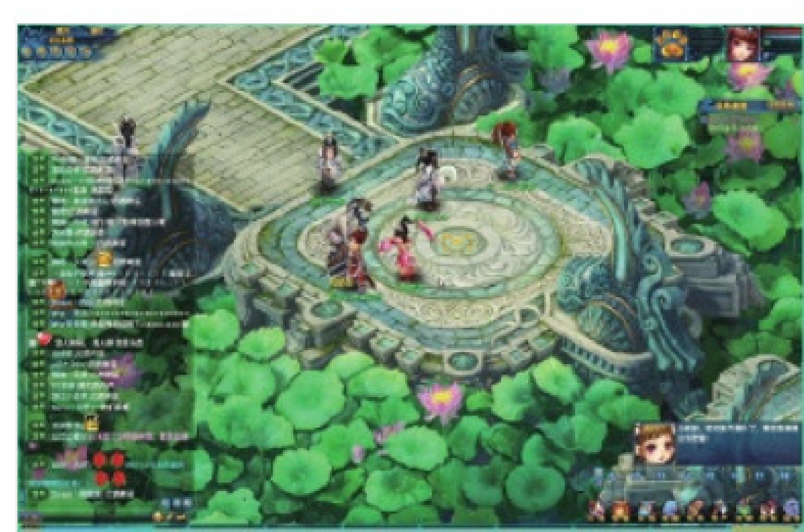
2.5D玄幻类网游，画风明亮，偏向写实的2D背景表现普通，漂亮有余精美不足，3D的角色形象很是生硬，模型的棱角过多而不够圆润自然，放大后还能看出模型的接缝。在缩放至最小后，画面整体质量急剧下降，3D模型粗糙且锯齿较多，而放至最大后模型倒是精细不少，但2D背景变得非常模糊，明显没有相应尺寸的贴图且贴图质量属于JPG的……背景音乐充满中国古典风味，音效较为简单。角色移动时有卡顿现象发生，而且动作相当诡异，头一颠一颠的，想了半天觉得很像鸡类走路的模样，骑马之后——特别是女性，劈着腿姿势不是很雅观……战斗动作还算流畅，毕竟只是站在原地，战斗效果只能算一般，战斗都是非常突兀的“嘿哈”配音，完全没有什么紧张激烈的感觉。游戏的任务会让玩家反复杀同一种怪，比如杀了一种怪回去交任务，下个任务就是让玩家学习新技能，然后用这个技能再去杀同一种怪，这种设计既无聊又显得制作组缺乏想象力。此外，可能是为了鼓励玩家使用瞬移道具，很多任务怪和任务NPC都十分遥远，经常出现为了找个NPC对话不得不跨图跑路的情况，纯粹浪费时间。





| | |
|---|---|
| 游戏类型 | 角色扮演 |
| 目前状态 | 封测 |
| 制作公司 | 完美世界 |
| 运营公司 | 完美世界 |
| 版本号 | 0.2.3 |
| 游戏体验 | 强烈推荐 |

## 神雕侠侣（http://sdxl.wanmei.com/）





2.5D回合制玄幻网游，游戏采用Q版画风，画面表现非常优秀，2D背景和3D人物形象几乎无可挑剔，细节表现也很完美，角色模型圆润流畅，背景中的各种景物、道具都栩栩如生。游戏背景音乐非常欢快，曲目也很多，不过某些场景会没有音乐，不知是否为有意设计，音效表现一般。游戏的战斗节奏略显缓慢，战斗效果虽然华丽，但是音效并不算出众，击中敌人时的音效软弱无力，实在是一大败笔。游戏的最大特色就是在2D回合制游戏里实现了了轻功功能，完成程度高，操作简单，动作流畅自如。游戏任务表现一般，除了对话、采集、打怪以外，其他类型的任务较为少见，不过游戏安排了大量的剧情任务，完成部分剧情任务后，可获得重要角色的卡片，在以后的战斗将其召唤出来辅助作战，算是一个微创新。游戏本身并没有什么重大创新，都是在其他网游的原有玩法上进行了强化，比如轻功系统也有了实际用途，比如装备打造系统复杂了很多，甚至可以像《魔力宝贝》那样成为战斗职业之外的独立存在，比如宠物系统等，居然也像装备一样分为白、绿、蓝、紫、橙、金，实在是人民币玩家烧钱的最佳去处。



| | |
|---|---|
| 游戏类型 | 角色扮演 |
| 目前状态 | 封测 |
| 制作公司 | 网易游戏 |
| 运营公司 | 网易游戏 |
| 版本号 | 未知（7月12日测） |
| 游戏体验 | 比较不错 |

## 武魂（http://wh.163.com/）





2.5D玄幻类网游，采用斜45度锁定视角设计，无法旋转和俯仰，游戏画面比较优秀，玩起来很舒服，角色的模型表现细腻，各种贴图细节丰富，层次分明，地面景观略逊一筹，“纸”感很明显。角色2D头像略微一般，选择不多且也不都很漂亮，没有采用3D头像设计有点让人诧异，更诧异的是蝶花谷门派不能选择男性形象，但少林寺门派却可以选择女性形象。游戏背景音乐曲目众多，紧张、舒缓等各种风格的都有。音效表现还不错，虽然没有配音，但其他的各种音效还算齐全。游戏没有跳跃功能，但有轻功技能，角色的移动流畅，轻功技能毫无拖泥带水之感，总体而言角色的动作表现非常不错，没有太多可挑剔的地方。游戏战斗动作也很流畅，技能特效较多，除了音效略有无力感之外，战斗方面也是相当不错的。游戏的很多技能设计得比较另类，既有选定目标攻击的单体技能，也有以鼠标位置决定攻击方向的群攻技能，最另类的是群攻技能，大都能穿怪而行，升级时会导致怪物越打越多，不过对于PK来说这种设计的确很强力。游戏并没有什么特别的功能，不少系统很有“暗黑”的影子，比如神石系统就是翻版的符文之语，击杀多个目标有奖励，甚至还有血球的设定。



| | |
|---|---|
| 游戏类型 | 角色扮演 |
| 目前状态 | 封测 |
| 制作公司 | 网成科技 |
| 运营公司 | u7游戏平台 |
| 版本号 | 0.0.2 |
| 游戏体验 | 索然无味 |

## 独孤求败（http://d.u7u7.com/）





3D玄幻类网游，游戏画面较为一般，在最高效果且开了4×反锯齿下，仍能看到明显的锯齿。游戏画风明亮，但对比度略低，没有艳丽之感，2D背景还算可以，但缺乏细节表现，建筑模型略显粗糙，过渡也不够圆润显得比较生硬。在最远视角下，角色模型较为简陋，锯齿多，颜色模糊，拉近视角后略有好转，但仍不尽如人意。背景音乐曲目不多，节奏欢快，衔接也很好，而音效大部分只在战斗中出现。游戏有轻功功能，但表现非常生硬，特别是落地动作就像风筝坠地一样生硬，还没实际用途，连一张石桌子都上不去，更别提什么翻墙上房了。战斗表现不算太好，技能施放动作略显凌乱，也不是很流畅，战斗效果还算可以，单体招数大都表现良好，特效应用也算丰富，但奇怪的是群体大招效果非常差，比如怒气群攻技能，伤害挺高但实在不够华丽。游戏没有什么创新性的特色功能，大都是将一些已有的功能拿为己用，比如塔防、种菜之类的，只能算是多几个玩法而已，技能系统熟练度的设定能看出游戏有向“剑网3”学习的痕迹。任务系统很糟糕，对话、采集、打怪，难觅其他，最多也就是使用道具，感觉就是和NPC对话然后打怪然后去下一个NPC，至少初期都是如此，感觉很无聊。

## 月评：开始流行“暗黑”元素

■北京 键盘

半个月接触了很多款网游，发现不少网游都采用了“斜45度锁定视角”的古怪设定，而且还都是3DMMORPG。在6月份之前甚至追朔到几年前，这种锁视角的网游极其罕见，但进入7月，忽然一下子全都冒了出来。不仅如此，打击感、动作感、连击等和ARPG相关的宣传语也开始大量涌现。其实原因也很简单——“暗黑3”就是这样的视角设定、“暗黑3”就是这样的游戏类型。

10年前“魔兽”出现的时候，咱们学副本、学任务、学技能、学天赋，学“魔兽”的所有系统和功能，学来学去，除了在收费手段上动了不少脑筋以外，整体而言其实依然没有什么长进，都在说创新，但创来创去，却只有“微创新”这块遮羞布，但按理说微了这么久，也该量变引起质变了吧，但依然还是“微”。也或者说终于到了该“微爆”的时候，该死的“暗黑3”来了，于是大家立刻一拥而上，迅速把“暗黑3”的系统功能“本土化”，于是，各种锁视角的网游出现了，各种“极致打击感”的网游也出现了。“暗黑3”的技能键和功能键之间有回城和血瓶，那么咱们也把技能条设计成这样，“暗黑3”的左键右键各控制一个技能，那么咱们也有左键右键的技能定义功能，“暗黑3”打死怪物出血球，那么咱们也出，“暗黑3”连击打死怪物有奖励经验，那么咱们也奖励，“暗黑3”每个主动技能都有符文每到一个等级有解锁的被动技能，那么咱们换套名字也加上，甚至于国产网游一向属于设计冷门的猎人职业也突然开始普及——现在是个网游就会有“具备强大的远程物理打击能力”和“可以释放辅助型陷阱”的猎人职业——但愿这个真是我的错觉。但需要啰嗦一句的是，在上半年的国产网游中，猎人这个职业设定的确极少出现。再多啰嗦几句，其实在武侠背景下，弓、弩、暗器都属于旁门左道，难登大雅之堂，所以很难作为正式职业登场，你看金庸武侠小说里玩暗器的不少但连三流角色都没有靠射箭吃饭的（射雕只能算娱乐项目），而在修仙背景中，猎人甚至还不如治疗的职业设定来得靠谱，仔细想想古代神话里哪位大仙是玩弓箭的？也就后羿这么个独苗。

这些系统和功能本土山寨化倒也没什么，反正大家都习惯了也无所谓——自国产网游兴起以来，真正算是咱们自己全面普及型“核心技术”的网游功能，就只有自动挂机和自动寻路系统了。但好歹一款正儿八经的MMORPG，您别再非得得瑟个斜45度锁视角行么？别再非得腆个脸往打击动作格斗上凑了行么？P

# 星际迷航
## ——《星际争霸2》在中国的转舵前行

■浙江 何北航

2011年3月末，当《星际争霸2》在中国大陆地区正式上市的时候，许多业内人士对其未来充满期望，认为这款与《魔兽争霸3》同宗同源的即时战略游戏也会像它的前辈那样掀起新的电竞狂潮。可是这款被韩国人称为“上帝借暴雪之手赐予玩家的神作”的正统续作，在中国却一直不温不火，没有出现预期的火爆景象。其中原因到底何在，解决之路又在何方呢？本文试图从游戏的各个方面来探讨一下“星际2”（后文简称SC2）没有能够成功复制“魔兽3”（后文简称War3）的原因所在，并在这里提出一些自己看法与思路，算是以一家之言为“星际2”的转舵前行提供一点可供参考的航标，欢迎大家一同讨论，不吝指正。

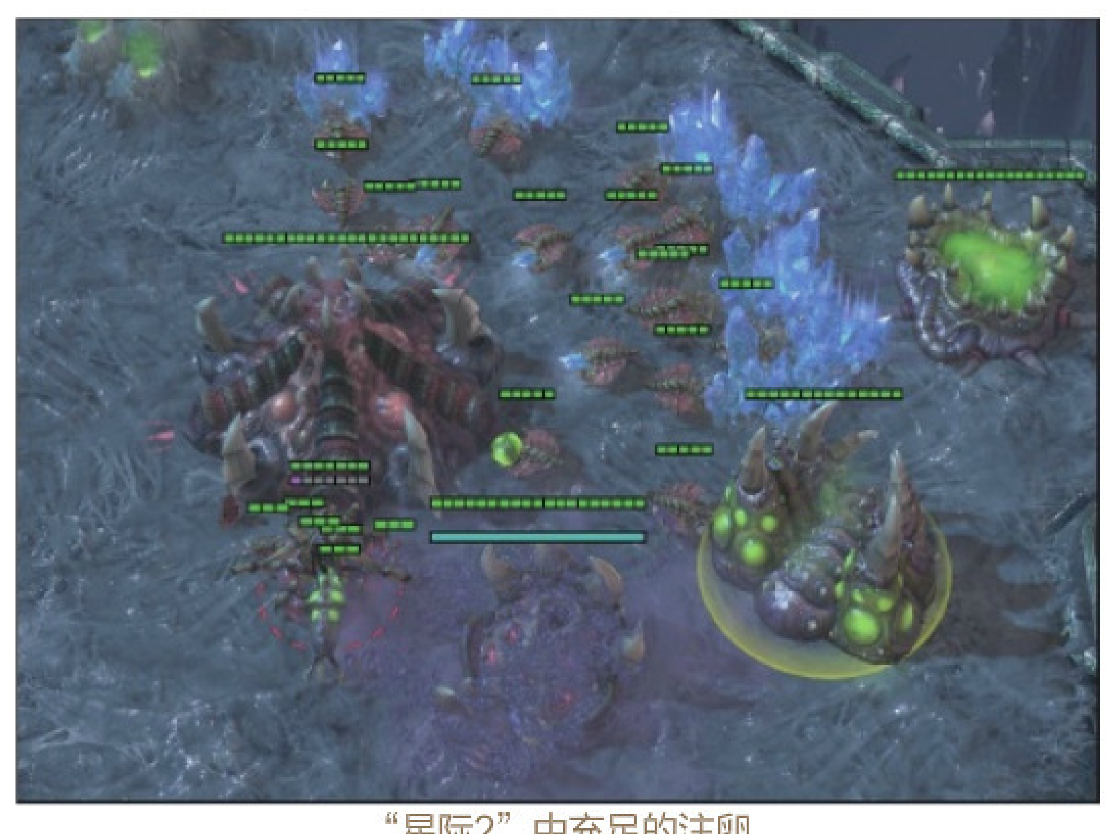
### 上手难度过高

上手难度是指玩家了解游戏系统，掌握基本游戏操作要领的程度。它是预测一款游戏人气高低的重要指标，游戏系统过于复杂会影响新玩家的加入，进而影响游戏的推广和玩家群的建立。此前DotA越来越火已经完全盖过了War3的风头，其中一个原因就是DotA的上手难度远远低于War3，玩家群更为广泛。

也许是因为在设计游戏的时候考虑了更多的竞技性要素，SC2的上手难度相比其他RTS是更高一些的。如果说在War3中，建筑学还是锦上添花，玩家对其依赖性并不强，那么在SC2中如果一点路口没有堵好，就会导致满盘皆输的局面。SC2的微操比起War3有过之而无不及，迅速聚散游戏单位就是一个重点技巧，不然农民面对恶狼战车的骚扰会损失惨重。人族是补矿骡还是补人口、虫族如何快速多基地注卵等等，这些技巧都大大增加了后勤运营的操作量，比起War3五人采矿之类简化操作的设计，SC2显然要复杂很多。

其实如今《英雄联盟》能在游戏领域异军突起，与其上手难度较低也不无关系：简化快捷键、取消反补、减少召唤单位等策略使这款游戏对于新手更加亲切，吸引了大批玩家的加入。著名的游戏大师席德·梅尔和宫本茂都坚持游戏应该以“易上手，难精通”为标准来设计，就像在DotA中的骷髅王虽然只有一个主动技能，但使用他要更加注意走位和鬼手的开关，想要玩得熟练并不简单。

我们观察一下当今的热门游戏，为什么《愤怒的小鸟》和《水果忍者》这种简单到只用一根手指操作的游戏会如此受欢迎呢？因为这类游戏的系统非常简单，任何人都可以在一到两分钟内迅速了解游戏的玩法，而游戏本身亦有值得研究的细节和隐藏要素，想要玩得好



“星际2”中充足的注卵

并不容易。

那么SC2应该如何改进使其更易上手呢？首先我们要明确的是，SC2的修改不应触及游戏本身的魅力。就像《钢铁雄心》这款以复杂拟真著称的游戏，如果你把那些复杂的设定全部简化那么这款游戏也就不配叫做《钢铁雄心》了。SC2也是同样，如果你把游戏架构设计得跟War3一样，也许能吸引不少玩家，但是这款游戏也就不是SC2了。

在不影响游戏架构的情况下，笔者认为解决的办法有两个。第一个就是增加详细的新手教程，也就是战役模式。通过战役在每一个关卡增加新的兵种和敌人，让玩家慢慢接触SC2，熟悉各个兵种的优点与弱点，了解这款游戏的魅力。但可惜的是SC2的发售模式是每一部资料片一个种族战役，这可能也是现在人族玩家比较多的原因之一，其他两族的玩家只能通过实战去熟悉自己的部分特点了。

第二个就是改革现有的游戏模式，比如说我们能不能通过高智能的AI来降低操作量？或者自己编排AI任务来辅助游戏？比如说矿骡能不能根据玩家的设定，在水晶或者能量达到一定数量时自动生产并采矿？或者更为革新的想法，我们能不能让两个玩家同时操纵一个势力，一个负责后勤一个负责战斗，这种设定最大的优点是：团体竞技比单人竞技能够吸引更多的玩家，游戏粘性也更强，以后我们也可以说“无兄弟，不星际”了。

## 背景设定较为晦涩

比起奇幻作品来，科幻作品的受众要小得多。大部分科幻小说都需要一大串晦涩的科学术语来解释背景设定，不同科幻小说的背景设定迥然不同，缺乏一个通行的架构来帮助玩家理解。而奇幻小说特别是西式奇幻的背景设定却是大同小异，设定的始祖以托尔金的《魔戒》为蓝本，经过加里·吉盖克斯的《龙与地下城》的再创作，发展至今已经成为一套成熟而严谨的背景设定，被后世广为使用。

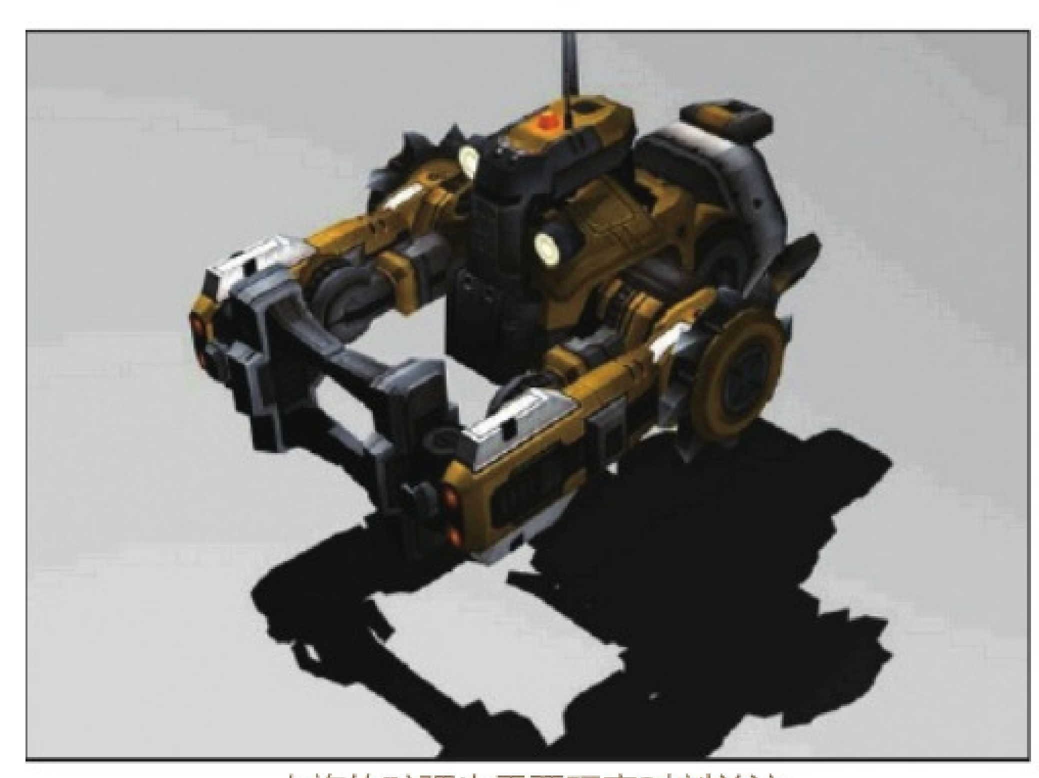
我们看西式奇幻，基本的种族设计和世界观都非常类似：人类、精灵、矮人和兽人。几乎所有的西式奇幻都有这几类种族，而且设定还差不多，人类数量多、精灵最长寿、矮人爱打造武器和防具，世界观也是城镇龙穴盗贼工会和RPG小队。

War3虽然已经形成了自己独特的背景设定，但其本质还是来源于《龙与地下城》系列。对于读过西式奇幻小说的玩家而言可以很容易地理解War3中各个单位、建筑、技能的作用，这也是为何许多War3老玩家会推荐新手使用人族的原因，因为人族的单位（比如农民）和建筑（比如伐木场）比起其他种族更加明白易懂。

相比之下，SC2则显得晦涩得多。即使是三个种族中与我们日常思维最接近的人族，也有许多无法一目了然的单位和建筑，比如SCV、轨道控制基地和雷神。对于一个新手而言，要完全掌握这些单位的功能，其难度不亚于一次英语考试。

此外，War3的单机版剧情较为完整独立，即使玩家没有玩过前两作也能很顺利地融入故事中。与其相反，SC2的剧情则与前作紧密相连，新手玩家面对深邃庞大的剧情只会是一头雾水。泰克斯到底是怎么被关起来的？孟斯克当年做了什么？雷诺的小跟班霍纳为什么对他如此崇拜？这对于新手玩家完全是一片陌生的世界，前情提要也显得有点单薄，让玩家无法代入故事中。

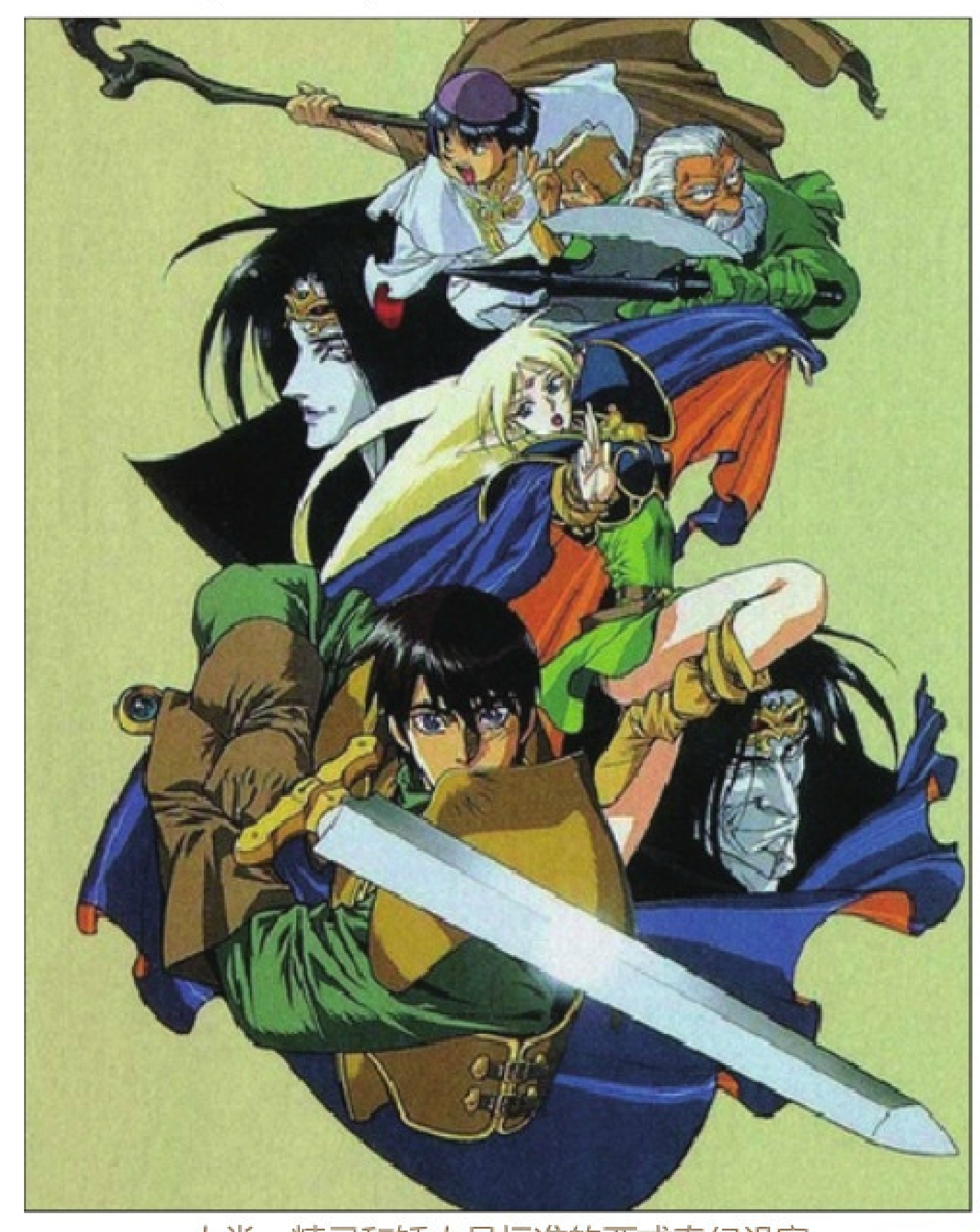
笔者觉得比较可行的解决方案是，暴雪可以参考育碧制作《刺客信条2》的短片那样制作关于SC2的剧情微电影，让玩家清楚地了解这个故事的来龙去脉。如果暴雪有足够的预算和优质导演的话，完全可以以此为蓝本拍一部大电影。既保证了票房收入也宣传了游戏本身，何乐而不为？


人族的矿骡也需要玩家时刻关注



《愤怒的小鸟》只需“一指禅”的简单操作


《钢铁雄心》以其复杂性与拟真性为卖点


人类、精灵和矮人是标准的西式奇幻设定

## 对冲突的鼓励较小

对于一款电子竞技游戏而言，双方冲突越早发生比赛也就越好看。如果一款电竞游戏的比赛中有一半以上时间是双方互不干涉专注运营，这样的比赛在大部分观众眼里也就毫无趣味可言了。

而SC2多少带有这样的问题。与War3中几只小狗就可以形成有效骚扰相比，SC2中单兵作战能力较差，如果部队没有形成一定的规模就去进行骚扰只能是偷鸡不成蚀把米。其次是在能源采集上，SC2相比War3资源更丰富，开采更方便，这就使发展经济比Rush更稳妥。根据Teamliquid对比赛时间和各种族胜率的统计也可以看出，不同种族的强势期也不同。比如神族如果能顺利过渡到中期那么胜率就会比较稳定，也就是说，神族要尽量避免早期的冲突把比赛拖到中后期。

但是War3却不是这样的设计思路，这一点体现最明显的就是维护费。在低人口阶段（50人口以下）资源的采集是100%获取的。超过50人口低于80人口时则是低维护费阶段，这个阶段你只有70%的收入。而当人口超过80时则是高维护费阶段，这时收入只有原来的40%！维护费要求玩家不是一味地生产单位积累兵力，而是要尽早与对方开战，才能使采集的资源最大化。换句话说，在War3中主动出战的玩家收益要比消极防守的玩家更高。

另一个鼓励冲突的设定是英雄和中立生物。英雄单位对于War3的重要性毋庸置疑，而这种重要性主要体现在技能上。War3中的英雄有四个技能，每次升级都会获得一个技能点来学习其中的三个小技能之一，而当英雄一旦升到6级就能学习终极技能，终极技能非常强大，有时能够瞬间扭转战局。这些技能需要通过升级来学习，升级所需的经验值则要通过战斗杀死敌方单位来获取。这就促使玩家在第一时间召唤英雄并投入战斗，杀死敌方单位来升级以压制对手。

那么如果对手不出兵呢？这时中立生物的重要性就出现了。中立生物作为一种资源均衡分布在地图上，它的一个作用就是为双方提供经验值来源（比赛初期双方兵力不多伤亡较少没有充足的经验值供玩家升级）。中立生物不可再生，这就要求比赛双方展开对中立生物资源的抢夺，从而出现了练级与骚扰的术语。另一方面，有些中立生物在死后会掉落宝物或能力书，这也从另一方面提升了Farm的收益并派生出剑圣隐身抢宝的战术。

War3与SC2虽然都是暴雪推出的即时战略游戏，但War3更注重战术，而SC2更注重战略。注重战术的好处就是使比赛战斗更加激烈更加好看，也更容易吸引新玩家的加入。而“战略”的概念涉及到的内容太多，无论是多线操作，还是分兵合围，都不是一朝一夕能够掌握的。在SC2中萨尔那加哨塔算是一个鼓励冲突的设定，但为了战略平衡性，这样的设定在SC2中并不多，如果能够在将来多增加一些类似于易守难攻的战略据点之类的设定，鼓励玩家尽早发生冲突，也许能让SC2获得更多发展空间。

## 收费模式太单一

不得不承认的是，War3在国内的火爆很大一部分原因是借了盗版的东风。当玩家可以通过局域网或对战平台以几乎免费的方式享受高质量的电竞游戏时，这款游戏的火爆就是必然的了。而SC2取消局域网的模式虽然防止了盗版的出现，却导致玩家的流失，大陆版上市之初只有月卡的收费模式也让许多新玩家望而却步。

虽然时间收费模式较易把握游戏的平衡性，但这种模式已经难以迎合现代游戏玩家的需求。对于一些只有周末有时间玩游戏的玩家而言，



“星际2”著名龙套角色霍纳，没玩过前作的人对他一无所知



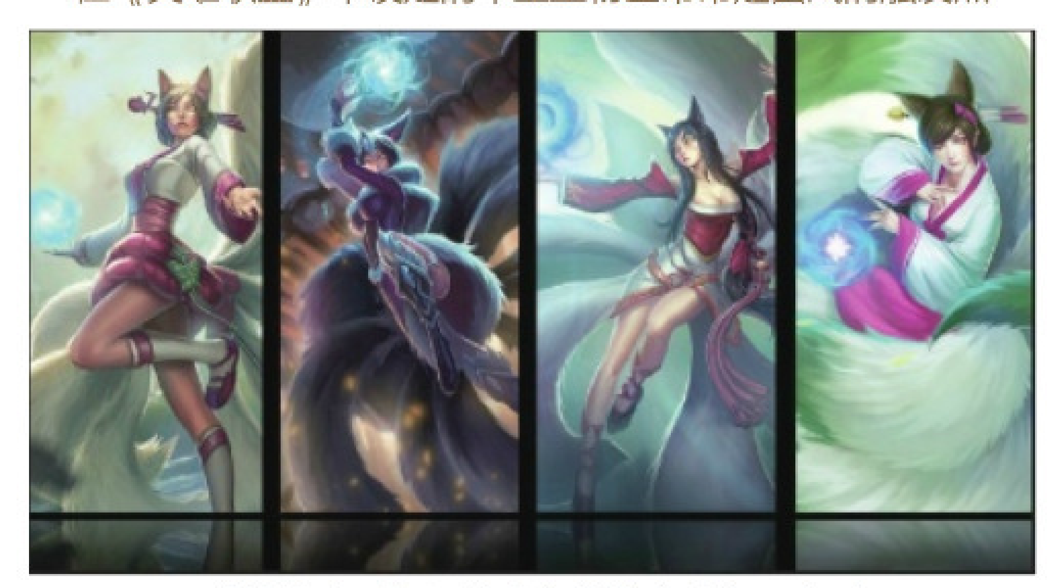
恶魔猎手在达到6级时获得的变身大招能够瞬间扭转战局

月卡的游戏时间在无形中被浪费了；对于希望尝试游戏的新玩家而言，免费试玩的时间又太少，不足以让他们熟悉这个复杂的游戏系统，他们不可能在对SC2一无所知的情况下去购买20元的月卡，更不用提90元的畅玩版了。

也许在运营商看来，被老玩家拉来玩游戏的新手并不是他们的目标客户，他们玩一次两次带来的利润几乎可以忽略不计。但现实是此前如日中天的DotA——这款没有运营商宣传推广的游戏正是通过老玩家带动新玩家言传身教才形成今日之势的。许多DotA玩家，包括许多DotA的职业选手都是被朋友邀请来玩DotA，最终热爱上这款游戏的。

对于一部电竞游戏而言，玩家基数越大，就能吸引越多的新玩家。如果一部电竞游戏的玩家上网对战却发现没有足够多的对手，那么这款电竞游戏就已经离失败不远了。运营商不应把免费玩家当作不创造利润的累赘，而要把他们当作免


在《英雄联盟》中设定的中立生物区常常是团战的触发点


《英雄联盟》通过出售英雄皮肤实现赢利

费请来的高智能陪练。俗话说有钱捧个钱场，没钱捧个人场，而微交易模式正是方便不同层次玩家各取所需的最优模式。

微交易模式，又称“免费模式”“道具收费模式”，由于其服务并非完全免费，而收费的又不仅限于道具，所以采用“微交易”这个名称更为准确。当然，目前市面上许多微交易网游存在巨大的游戏平衡性问题，付费玩家过于强力，这是电竞游戏要极力避免的。理由很简单，当轻度玩家意识到无论如何努力都无法与付费玩家相抗衡时，就会放弃游戏，这样一来当付费玩家发现没有足够的对手来对战时也会逐渐停止购买游戏服务，这对运营商来说是一个最糟糕的结果。

那么微交易模式如何保证游戏平衡呢？《英雄联盟》就是一个不错的案例。在这款游戏中付费购买的只有英雄皮肤和经验卡金币卡，这些道具对于游戏平衡几乎没有任何影响。至于英雄既可以付费购买也可以用游戏中赚取的金币购买，对游戏平衡的影响也很小，如果一定要说影响的话也就是付费玩家可选择英雄的范围要更大一些。

《英雄联盟》能真正影响游戏平衡的部分也就是符文系统，符文相当于提升能力的附加道具，能够极大地影响游戏前期的平衡。但是，符文却只能用游戏金币购买，也就是说无论是付费玩家还是免费玩家都要通过游戏赚取金币一步一步积攒符文，两者仍处于同一起跑线上。

那么《英雄联盟》的运营商怎么盈利呢？在游戏中玩家通过游戏赚取的金币数量较少，除去每日首胜奖励150金币外，一般胜利只有50到130左右的金币。而一套3级符文最便宜也要10000金币以上，为特定英雄量身打造的符文更是接近25000金币！与此同时，英雄的价位也是需要考虑的问题。虽然英雄既可以付费购买也可以用游戏金币购买，但数量庞大且不断更新的英雄所要花费的金币数目也是恐怖的，截止到2.1.9版本所有英雄的金币总价为343199金币！简单地说，如果你想用游戏金币购买所有英雄就要花费大量的游戏时间，而且如此一来就会没有足够的金币买符文了。这正是Riot Games设计的巧妙之处，他不会逼迫你花钱，你不花钱也可以享受平衡的游戏环境。如果你想要体验更多的英雄，付费是一个更为快捷的选择。不过付费的代价就是对英雄的熟悉程度较低，游戏通过这样的方式间接地平衡了强力英雄与玩家熟练度之间的消长关系。

## 未来的方向

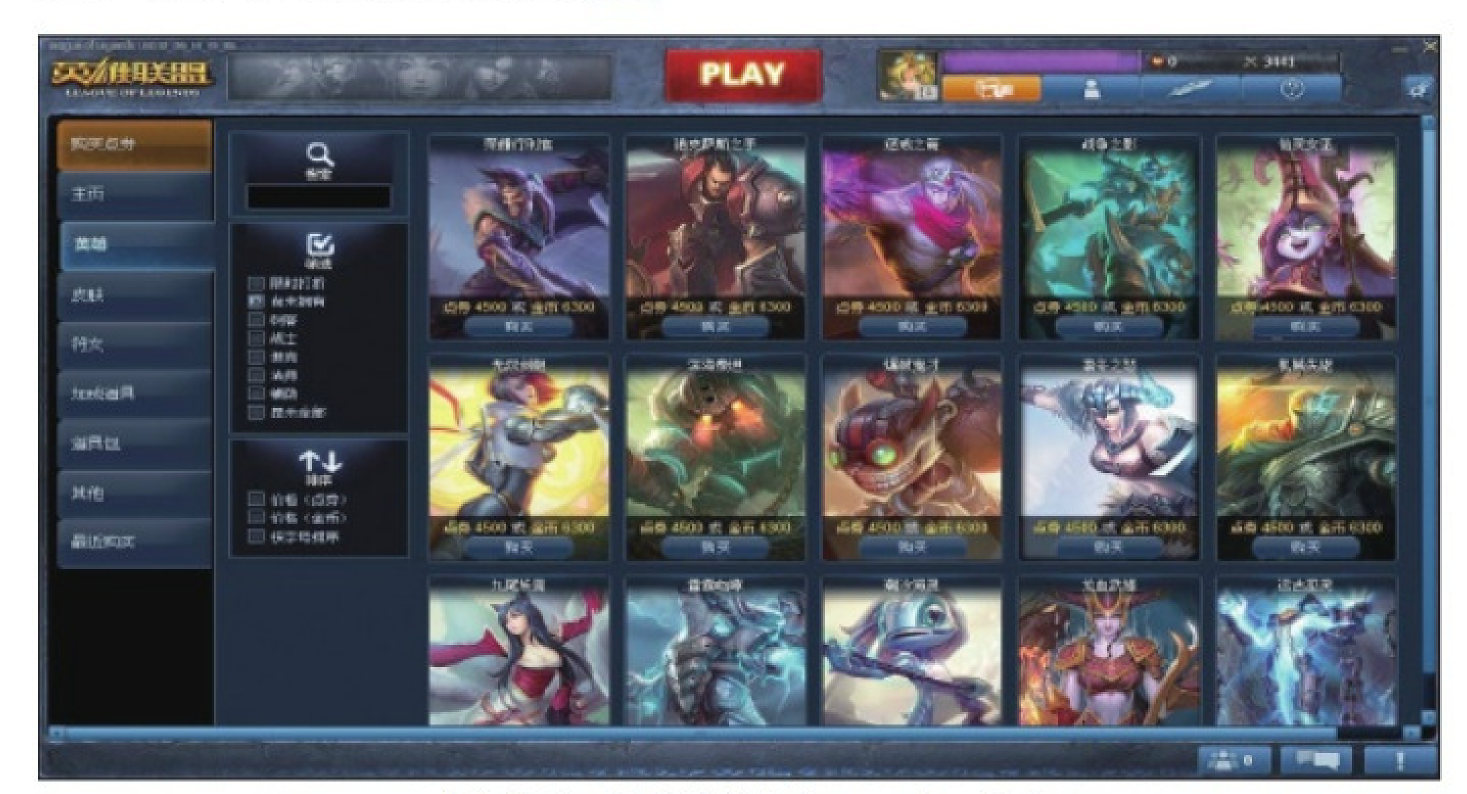
可见，电竞游戏不是不能设置道具收费。那些不影响游戏平衡，能够减少玩家机械重复劳动、丰富玩家体验、增加玩家成就感的项目，都是可以成为盈利点的。未来电竞游戏的新型赢利模式肯定会有多种多样，今天就仅以SC2为题谈一下可能出现的新模式吧。

首先是畅玩包中的头像、印花和特别单位等虚拟物品的销售。这些项目能够彰显个性，只是盈利空间比较小。

其次是在SC2中增加暴雪DotA（已改名为《暴雪全明星》）与其他RPG地图。如果暴雪DotA单独推出，那它的发展空间是有限的。暴雪的本意是通过这类额外地图MOD增加SC2本身的性价比进而吸引玩家，War3时代地图百花齐放的原因正是玩家数量众多，这条成功之路SC2完全可以继续走下去。而且现在的SC2是依托于暴雪战网平台的，暴雪官方甚至还能给予优秀的地图制作者一定的荣誉与奖励，如此形成良性循环前景还是很乐观的。

最后说一个可能大家难以想象的模式：SC2就算完全免费也是能有赢利点的！比如韩国的电竞联赛举办方本身并不销售“星际”游戏，但却从中赚取了大量收入，这其实也是NBA、FIFA等体育联盟的赢利模式。只要有足够多的玩家基数，我们完全可以通过销售周边商品、卖电视转播权、电竞联盟会费、电竞队员转会选秀佣金、销售门票、与电竞硬件商合作（比如SC2唯一指定电竞鼠标）来获得巨大的收入，根本不需要只卖游戏来赢利，也省去了反盗版的麻烦。而且这一模式与此前提到的“微交易”模式也并不冲突，完全可以达到优势互补。

《星际争霸2》作为一款设计精良、充满着制作者诚意的游戏艺术品，现在的人气的确与游戏素质不成正比，令人惋惜。素质如此优秀的“星际2”尚且如此，更不用说其他电子竞技游戏了。可见电竞游戏也需要改革，除了注重竞技对抗之外，还要注重对新玩家的亲和力，把玩家吸引到游戏中来。随着“星际”第一部资料片“虫群之心”的发售日期越来越近，笔者也希望网易届时能借“虫群之心”成功转舵，将“星际2”送上成功的康庄大道。P



《英雄联盟》英雄总价在34万金币左右

Joker：多年前大侠徐克曾说过，有人的地方就有江湖。而有江湖的地方就会有爱恨情仇的纠葛，剑侠？情缘？这一切都是这整个江湖的魅力。本文作者根据“剑网3”视频电影《落花辞》而写的小说，讲述的就是一个关于“情”的故事，究竟怎样对待一段“情”才能真正得到幸福？众位看官读罢后，自己想想吧。







■新疆 SnakeVenom

## 楔子

是夜。

青城山脚，薄雾迷茫。

天空中淡淡一轮明月，轮廓如笼了青纱般朦胧美妙。

苍翠林间，两男子伫立相望。

一个冷俊孤傲，喜庆红装光鲜夺目，面容却无半点欢喜。

一个披散着长发，眉清目秀，腰间狼毫笔锋凌厉，乃是万花谷内九针弟子。

恰逢一片乌云掠过，明月失色。

顷刻间，细雨绵绵。

转瞬二人便已湿透。

“我就猜你定在此处。”红装男子先行开口。

“哎，唐公子你今日大婚，这洞房花烛夜，做新郎的不陪娇妻，跑来深山作甚？”万花弟子言语间透着些许醋意。

愤怒的新郎官冷言回敬：“你还反倒问我么？你这做师哥的，师妹出嫁之日，为何不肯露脸？”

“雨竹……她、她问起我了？”万花弟子惊诧道。

“没，她整日昏昏欲睡，神智不清，不知是否前日风寒又发作，草草拜过堂就去歇息了。”

“噢……”万花弟子面上闪现一丝失落，但稍纵即逝。

“我来便是喊你去替她瞧病。因你无情之举，我本想另请大夫，只奈唐家堡人多嘴杂，洞房之夜新娘要瞧病之事若传出风声，怕是日后对雨竹不利。你是她师兄，白天有事在身无法赴宴，入夜赶来看一看师妹，则合乎情理。还需你去作一解释，为何不出现，切莫令她伤心。”

万花弟子忧郁地叹了口气，道：“那病无需瞧的，她亦不会伤心……你回去罢。”

一句话使得新郎官怒火中烧，险些将袖中暗器顺手飞出。他稳了稳情绪，终是忍住激愤将暗器收起。“我不明白，”他咬牙道，“你兄妹二人感情甚好，几日不见，你怎会突然如此无情……”

万花弟子抬手擦了擦脸上的雨水，一同被拭去的还有几滴清泪，然而无人知晓。

无情？他自嘲一笑，潘逸潇啊潘逸潇，你长久以来的期待终于实现了么。

不知从何时起，他期望自己变成一个无情无义之人，没有七情六欲，忘却凡尘，忘记一切，当然最主要的是忘记她，怎奈她一眸一笑，一颦一语，皆已入心入骨，就连十年前的初见都恍如昨日。

## 一

也是如此绵绵细雨的夜，她独自站在冷风萧瑟的竹林中，衣衫单薄，发丝湿漉漉地铺在脸上，稚嫩的眼眸只存着惶恐和迷茫。

故而师父收留了她，取名雨竹，以师妹的身份闯入他的世界——此去，便



是一生。

他将她囚禁在心，关上门扭上锁，却丢了锁上的金钥匙。而今想要驱逐心中这人影时，方才后悔。

"医者父母心， 纵使宋老爷恶贯满盈，他此刻也只是个可怜的老人啊……师兄，我们……"

"不医，我已把那家丁打发走了 。"

半年前做此决定，断送了他所有的，哪怕最微小的幸福。

自师父过世，他与师妹便出了万花谷，行走江湖，治病救人。行医数年，已是声名远扬。

花海惊蛰骤雨时，二人游历至洛阳。

在风雨镇客栈落脚歇息，外出的他却被宋家家丁认出，苦苦相求，要两人医治他们老爷。

宋家势力显赫，其义父乃高力士高公公，本人又是神策军东路慰抚使，欺霸一方，百姓苦不堪言。晚年患病，无人能医，也算恶有恶报。

潘逸潇为人心思缜密，想来给宋老爷瞧病，无非两种结果，若瞧好了，此人继续伤天害理欺压百姓；若瞧不好，二人定难辞其咎，自然也没什么好果子吃。

当他想到如今乱世之根源时，又对这宋老爷平添了几分反感，于是摇摇手，冷言拒绝道："回去告诉你家老爷，承蒙他老人家错爱，潘某不才，生平所学粗浅。他的病，东都名医皆是束手无策，潘某又怎得如此能耐？"

"好你个潘逸潇，敬酒不吃吃罚酒，用请的不来休怪我宋家用抢的，给我等着瞧！"

千算万算，潘逸潇没有料到，宋家真的派了人追捕他们。

甚至一追就是半年，从中原到江南，从江南到南蛮，从南蛮到蜀中，绕遍了大唐半圈，至今仍不罢休。

这半年来，他携同师妹东躲西藏担惊受怕，曾经逍遥洒脱的日子一去不返。

已经奔波半年了啊，潘逸潇看着雨竹日渐形销骨立，心如刀割。

他倦了，不为自己，而是愧于雨竹因他所受的苦。

曾想拼死一搏，与各路豪侠一道讨伐宋家，然而终是放不下她。

雨竹秉性淳朴，毫无心计，多年只潜心研究医术，故而武功也是平平。

倘若自己有个三长两短，留她一人在这危机重重的乱世江湖……他不敢继续想了。

也曾有那么一瞬间，他想开口，问问眼前这心爱之人，愿不愿意与自己远走高飞，隐居桃源，就此别过江湖的恩恩怨怨，男耕女织，终老一生。

然而仅一个当儿，他便抛弃了这个念头，狠狠的扇了自己一耳光，潘逸潇，你未免太自以为是，你以为你是她什么人？

师兄。只是师兄罢了，竟想如此霸占她一生？

雨竹正值娇艳欲滴的年纪，还有着属于她的选择，自己又怎能为着私念强留她在身边。

更何况，他已错了一回。

若不是他断然拒绝宋家，他们也不会落得如今这般田地。

这一次，放她自己去选择吧……

想到此，潘逸潇用力咬住自己的唇，直到腥甜的血淌进口中，心内那分痛楚仍丝毫无减。

## 二

那日的成都城，是难得的晴天。也是难得没有被宋家追赶的一天。

客栈阁楼，阳光洒在雨竹艳若桃李的面庞，是那般摄人心魄，他不禁痴痴相望。

不，不。他不能为之沉醉，强迫自己将目光从她身上移开。

"不愧是天府之国，果真山水如画。"他看向远山那郁郁葱葱一片，装作漫不经心地说道。

她依旧是温婉的笑，顺着他目光看去，柔声道，"是啊，连日奔波，浑然不知竟身处如此美景呢。真想待到花开，瞧一瞧四十里锦绣之景象，看看及不及得上咱们花海。"

——她喜欢这里。他的心隐隐作痛。却只能强颜欢笑，故作无谓。

"对了，想来这蜀中有位老友。雨竹，你还记得那唐公子么？"他用眼角偷偷地看着她的反应。

她不加回忆便开口了，话语还带着些欣喜："当然记得了，唐亦羽唐大哥嘛。三年前他重伤昏迷，若非咱们及时相救，保不准一命呜呼呢。哎，多年没再来看他呢，不知他现在怎样了。"

话毕，雨竹竟摆出一副担忧的样子。

——她对他存有好感。潘逸潇听见心脏碎裂的声音，而后鼻子一酸，眼圈泛起绯红。

继续掩饰，毫不倦怠的掩饰："既然来此，我们便去看看他吧。顺带求他相助，兴许能在唐门避一避。"

"啊，那自是再好不过，"雨竹欢快地将双手合十，满脸期待地说道，"可是不知人家是否情愿收留咱们呢。"

潘逸潇思索片刻，随即安慰道："收留咱们理应不会给他带去麻烦。唐家声势浩大，黑白两道皆让他三分，谁惹了唐门的人只能等三日收尸，江湖人士无不知晓，依附唐家威望，宋家一时能奈我何。唐公子又正直义气，应是有恩必报之人。"

他撒了谎，虽然这藉口已是完美。唐亦羽是否有恩必报他并不确定，但当年那人对师妹的钟情他可是看在眼里。

此刻潘逸潇的心就像被掏空一般，即便他早有准备，也不曾料到将爱人拱手相送的悲痛是这般深刻。

可他不能动摇。

咬着牙忍着痛，潘逸潇当日便带着师妹造访唐家堡。

得知恩公来访，唐亦羽喜出望外，亲自备马相迎。

当他在唐家堡入口看到雨竹时，更是欣喜若狂热泪盈眶，抓着她的手嘘寒问暖。

雨竹则像只欢跃的小雀，唐大哥唐大哥地叫个不停，似有叙不完的旧情……

他只能笑着问候，略带苦涩。

不出潘逸潇所料，唐亦羽二话不说便答应帮助兄妹俩，并将他们安顿于唐家市集的厢房，甚至派了佣人伺候雨竹的起居，还连日领着她游览蜀中风光，出入唐门上下，她已然从亡命徒变为了万千宠爱的公主。

潘逸潇最后一次下定决心放手——这种轻松欢乐的生活，他给不了。

跟着他，她只能过风声鹤唳的日子，连普通百姓那微小的幸福都成奢望，又谈何逍遥自在。

半年了，他寝不安席已成习惯，夜夜辗转，那晚再度失眠，却只因枕着泪。



天还蒙蒙亮，雨竹便来叩门了。

定是唐亦羽又邀他们游玩呢，想到此，潘逸潇叹了口气，自己次次借故推辞，只为了给二人独处的机会。

雨竹天真单纯，不明他用意也罢，可那唐公子竟也不知他用心良苦，今日就只有自己把一切挑明了。

“师兄，唐大哥今日邀请咱们去蜀道剑阁呢。人家一片热心，您可好别再推辞了。”——依旧是期待不已的模样。

她当真喜欢这种生活啊，罢了，谁人不爱呢。

他心下失望，淡然道，“也好，我正有话对他说。”

又是难得晴天，潘逸潇心头却乌云密布。

雨竹玩得尽兴酣畅，一路与唐亦羽说说笑笑，让他好生嫉妒，更懊悔自己决定跟来。

乘着她在溪边与几个孩童嬉戏的当儿，潘逸潇终于向唐亦羽开了口。

“你喜欢她么？”他看着雨竹的背影，直截了当地问。

唐亦羽被问了个措手不及，一脸惊诧，随即坦然道：“唉，果然是兄妹，真是逃不过潘兄慧眼。实不相瞒，在下三年前便对雨竹一见倾心，那日别过后更是牵肠挂肚，朝思暮想。所以……”

“不必多说，我只要你发誓好好待她。”——潘逸潇，你他妈是条汉子就不要心软！他早已碎裂的心正在消融。

“我唐亦羽发誓，此生若有幸能和雨竹结为连理，定用尽一生对她呵护疼惜，倾尽一切为她遮风挡雨。此情此意，至死不渝，如有违背……”

“如有违背，”潘逸潇抢过话茬，扭头直视唐亦羽的双眼，目光锐利地像要刺穿他，

“我定要你偿命。”

秋风掠过，扬起潘逸潇披散的长发，根根发丝都泛着寒气。

昔日慈悲医者，此刻却更像个冷血杀手，只因他已决定抛弃情感。

入夜，潘逸潇送雨竹回屋，顺带转达了唐亦羽的情意。

初次接触男女之情的少女，多少有点不知所措，此刻雨竹已是面红耳赤，支支吾吾地说不出话来。

“雨竹，”他幽幽劝道，胸中苦涩不言而喻，“你已到出嫁的年纪了……唐公子为人正直善良，自会对你百般珍爱。你若嫁入唐门，日后便锦衣玉食，无忧无虑，总好过跟着我过居无定所东躲西藏的日子。”

他见雨竹一脸惊诧，并不做声，便接着说道：“师兄以为，你对唐公子也颇有好感。”

这一句，醋意十足。

雨竹并没有表现出潘逸潇预期的欢跃，而是陷入了沉思，表情复杂，眼神迷离。

漫长的沉默，持续了约半盏茶之久。

她终于开口，淡然道：“多谢师兄为我周全考虑。此番好意，雨竹岂有不依之理。”字里行间，听不出任何情感。

潘逸潇对痛苦已然麻木，居然假装得无比欢喜，拍手叫道，“那真是太好了！明日我便转告唐公子，叫他于下月定个吉日把这桩喜事办了吧。定要好好筹备，雨竹的婚宴必须办得举世无双，不然师兄可不放手让你出嫁。”

“那便有劳了，一切都依着你们罢。”雨竹顺从得像只猫，面上毫无喜忧。

潘逸潇心下打定主意，语带抱歉：“这之前我有些私事需远行，你就好好呆在唐家，无论何事唐公子都会帮你解决的。”

雨竹淡漠的面孔一转变为沮丧：“你……要去哪里？还回来吗？”

“傻姑娘，怎有这般想法？师兄答应你，不出半月便能回来，绝不错过婚宴。”潘逸潇温柔安慰着，有些心软，但此行他非去不可。

“还有，”他收起方才那虚伪的笑，严肃却深情地望着她，“记住一件事，师兄希望你能幸福。”

这是潘逸潇几天来吐露的唯一心声。

她终于笑了，依旧灿若星空。

## 四

潘逸潇去了扬州。

此行只为达成一件自私的事。

唯一一件，在他看来只对自己有好处，而对雨竹没益处的事。

他要寻一个人，求一副药。

七秀坊的墨香，美貌名动天下，舞姿曼妙如仙，如今已嫁入将门，相夫教子。

传闻她有一副药，名为忘情。

顾名思义，服之，便会忘记深爱之人。

事到如今，这是潘逸潇唯一能为自己做的事了。

——只有忘情能镇他痛楚。这是属于他最后的幸福。

“我道是谁来求药呢，居然是潘少侠。久仰大名，江湖人称回春妙手的神医，怎也有医不了的病？”墨香言语有几分敌意。

“潘某不才，纵我精通医术，而今却对心病束手无策，还请前辈相助，了却在下心中苦楚。”

墨香闻之，态度稍有缓和，“喔？你是替你自己求药？”

“正是。”

“唉，”墨香淡淡地叹了口气，

“素闻万花谷多痴儿怨女，今日可又让我见识了一番。你来得正巧，曾有一个人，为个女孩借花献佛，向我讨药，我一气之下便把药砸了。后来因我无法割舍情思，故又给自己配了一副——只是，终无勇气喝下它……稍待片刻，我这便去取。”

难怪她方才对自己冷言冷语，潘逸潇心道，原来她也曾有伤感的往事。

墨香将药递给潘逸潇时，身体微微颤抖了一下。

“前辈……”潘逸潇有些不忍，“这药……您当真不要了么？”

“呵，”墨香淡淡地笑，目光柔情似有千言万语，“忘却，需要勇气，铭记，其实更需勇气。我已决定，就算再痛，亦不愿失了有他的记忆。拿去吧，我不需要了。”

是啊，潘逸潇不禁惆怅万分，忘却与铭记，皆是爱到深处的无奈选择啊！

——可自己，没有勇气选择后者。

放弃雨竹，已近要了他的命。

留着回忆，要他如何活下去。

## 五

归来那天，成都城阴雨蒙蒙，唐家堡却已是张灯结彩。

到处挂满了红灯笼、红绸缎，人人都喜笑颜开 。

少爷要大婚，唐家上下自是一片春风得意 。

路过熟人个个向潘逸潇贺喜，他只觉自己因为强颜欢笑，面孔都有些生疼了。

从他们口中获悉，婚宴就在三日后。

他不由得苦笑，自己赶来如此及时，真不知该是喜是忧。

轻叩雨竹的房门，潘逸潇心中已是百感交集，五味俱全。

闺门缓缓打开，印入眼帘的是一张憔悴万分的脸。

“你终于来了……”她笑靥苍白。

“雨竹……”他本已麻木的心好似复苏般开始抽搐，疼惜不已地捧住她的脸，“你这是怎的，瘦了一圈，哎，你的脸好冰……”

雨竹摇摇头，轻声道：“不打紧，只是前些日子淋雨，受了风寒。我服了药，已经好多了，啊——师兄、你——”

潘逸潇不由分说，将她抱起走向床铺，“眼看就要嫁人了，不养好身子怎行？”

他安顿雨竹躺下，愤然道，“竟让你淋到雨，唐家也真是照顾不周。”

“他们待我很好，唐大哥更是无微不至，我是自己跑去城门口等你回来，才淋到的……”

潘逸潇从她目光里读到一个字。

——痴。

是错觉吗——他不敢相信双眼。

无论是与否，这一瞬间，潘逸潇都冲动的想拥住她柔弱的身子。

无论真爱或是情欲，潘逸潇都已积压了十余年。

无论身份还是地位，潘逸潇都甘愿默默陪在她身边。

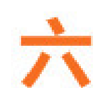
只可惜三日后，这些执念便不复存在，脑中一切有关于她的点滴，皆会成空。

“这两天就让师兄好生照顾你。以我医术，一日便药到病除，保你出嫁之日面色红润神清气爽。”

潘逸潇起身去给雨竹倒水，瞥见置于妆奁上的凤冠霞帔。其上镶满珠宝锦绣，雍容华美至极，不觉感慨于唐家之权贵。

可怜自己空有一腔热情，却什么也给不了。

雨竹，师兄希望，你能幸福。




眼前一刻，思绪千年。

冰冷雨水洒落肩头，警醒着潘逸潇——此刻，他不过是个将要失心的人。

而得意之人，正一袭红装站在不远处怒视自己。

“潘兄，无论你有何难言之隐，还请回去看看雨竹吧。”唐亦羽执意要他替雨竹瞧病。

松散的长发浸透铺在面上，潘逸潇微微将其捋顺，发现自己无论指尖或是脸颊都已冰冷彻骨，“你请回吧，”他挥挥手，道，“她那类似伤风的病状，明日便可自行消退，不必担心。”

唐亦羽并不罢休，接着劝道，“就算雨竹无病，你在她出嫁之日竟不露面，未免太令她伤心了！跟我回去！”

“莫再纠缠！”潘逸潇终于爆发，“我只问你，你想她幸福吗？”

“这还用问？！”唐亦羽也理直气壮地怒喝道。

“那就照我说的做！”潘逸潇咬了咬牙，压下怒火，严肃吩咐道，“从今以后，在雨竹面前，莫要提到我。就当你们从来不认识潘逸潇这个人。”

唐亦羽面露疑惑，不解地问，“你这是何意？”

“无需多问，照做就是了。做不到我便带她走。”潘逸潇不愿加以解释，只是决绝的命令着。

“罢了，”遭到要挟的唐亦羽只能无奈让步，“我照做便是。你走吧。”

“还有，”潘逸潇在转身时，丢下最后一句话，“记得履行你曾答应的。否则，我要你命。“

潘逸潇走了，留下一头雾水的新郎官愤愤地站在原地。

唐亦羽并不知晓，在这个让他困惑不已的情局中，自己才是最幸福的。

而雨竹呢？她应该亦会是幸福的吧。

至少，从今开始是的——潘逸潇这么想着，冒着细雨，他走进冷风萧瑟的竹林，一如初见。

## 尾声

十年时光匆匆而过，直到昨夜，他方知自己是个傻瓜，一错再错。

若如他所想，忘情是最后的幸福。那么这次，他便能弥补一切。

忘情是什么滋味？潘逸潇不知道。因为他没有喝。

这世间也不会有谁知道，因为喝过它的人，已然忘却了。

“我自知武功低微，跟着师兄怕是会拖累你。但请师兄莫要相忘，雨竹多年爱慕。”

——昨夜，雨竹如是说。

编辑部的故事

# 大黄和小黑的故事

■晶合实验室 Joker

编辑部在神秘的阜石路68号院安家后，凭借着良好生态环境，时不时会有小动物闯进生活，虽然许多都吓得美编MM们花容失色，比如上次的“杰瑞”，还有上上次的“小青”，但也有一些成为了大家的心头爱（尤其是妹子们），比如上上上次的小白猫。而今天要给大家介绍的就是大黄和小黑，两只在大院安家的流浪狗。

大黄和小黑是何时出现在院子中的，我们似乎都忘记了。只记得最开始出现后，两只小狗都很怕人，在院子中出现，总是乖乖地趴在院子中央，人一靠近就飞快地跑走。后来，美编晶冰和落琪俩妹子时常带吃的喂它俩，喂得时间长了，它们才逐渐放下了戒心。由于旁边的“神秘部门”也并未有驱散它们的想法，而门口的保安大哥们也经常给他们喂点吃食，就这样大黄河小黑就将院子当成了它们的家。

时间长了，大黄逐渐不那么怕人了，他趴在院子中的草丛里，你过去，也只是看你两眼，不为所动，小黑却仍旧很胆小，还是不愿与人靠得太近，除非你有吃的时候。

北京的流浪动物很多，城市大是一方面，还有很大一方面是有许多不负责任的饲主，他们只是将这些宠物当成了自己的玩物，一时兴起，就买来养，自己没有兴致的时候，就选择了遗弃。看着乖巧的大黄和小黑，我就时常在想，它俩会不会也是被遗弃的呢？

前几日看了《忠犬八公的故事》，八公与教授之间的羁绊让人动容，在此Joker呼吁各位：如果想要养宠物，请确定自己有能力照顾它们一生，因为你，就是它们的全部。

最后欢迎有能力的爱心人士来领养大黄和小黑，它俩真的很乖。P


大家好，我是大黄


大家好，我是小黑


吃的呢！快点交出来！不然不放你走！！！




# 大软微博话题

夏日苦煎熬，只想泡浴缸。欲要爽清凉，大软微博帮你忙！这是编辑部内世界同学摇头晃脑的吟诵了半天的打油诗，您也觉得他吟得很烂？那就来我们的微博：http://t.qq.com/popsoft、http://weibo.com/popsoft 吐槽吧！

**本期应用话题：**#大软话题#手机、平板电脑、笔记本电脑已成为我们生活中无法分离的伙伴，在它们体内都有一颗相似的心脏——电池。对于这块看似朴实，却驱动着我们数字生活的小东西，你的了解有多少？你知道有什么方法能保持它蓬勃的生命力，陪伴我们更久的时间么？

**开三：**硬件方面：防止潮湿、热晒；软件方面：关闭不需要在线更新、蓝牙、WIFI功能！

**玉暖烟升：**给他喂巧克力。

**Fly__You：**坐等一出门就是无线充电的时代！

**杀小杀伦敦行动：**我的本本的电池好像要跪了……

**Sekai2012 编：**一直在期待核能的平民级应用，不过到那时估计我已经入土了……

**王璐与单思南：**越来越不顶用了！

**Stingland 编：**当年爱折腾的时候试过各种移动电池舱、干电池转换器、一分多USB线、各色转接头……每次出门都会充实地背上一大包东西出门。现在悲催地发现自己并非一个真正以炫耀技术为乐的宅男，折腾已在别处。所以开始祈祷，盼望真正的电池技术神宅会改变世界，这一天不会太远，至少我们的某期杂志中你就会看到迹象。

**文奇：**我只有在出行时才会用电池，一般只用交流电。

**遥控小飞机：**两方面原因，一是公司买的二手我觉得这电池就不是原装，二是我一开始经常扣上不拔电源……**\\纪妍：**其实就跟机器的电池管理性能有很大的关系，MAC基本不会让电池有机会出现充过或者过放的情况。**\\遥控小飞机：**ThinkPadT61的电池，只能充到原先的60%+，快挂了……

**杨文韬 编：**我了解到的是，电池用废了不能乱丢，乱丢会污染环境贻害子孙的。

**谭兴邦：**希望续航能力能有提升

**merlinpinkst 编：**提到电池就恨，完全是电子产品的瓶颈！

**望舒：**原来听说有种电池是将可乐之类的饮料转化为电能，现在期待水解氢氧电池的出现……

**大众软件果然棒：**随着各种智能化电子设备的普及，电池的续航能力也越来越受人们的关注。相信看过本期的特别策划，大家对电池的保养、外置电源的选择等一定有更深的理解了吧。

**本期游戏话题：**#大软话题#“暗黑3”发售月余火爆依旧。一边是打金农民靠暗黑月入几十万的报道，一边则是官方惊叹游戏经济系统瘫痪暴雪封停大量异常账号的信息。打金工作室与游戏厂商之间这场没有硝烟的利益之争到底伤害了谁？大家是否也有过打金挣钱或者花钱买游戏币的经历？对打金工作室这个灰色行业又是如何看待的呢？

**程材：**大航海时代OL国服的倒闭很大程度就是因为没有处理好工作室泛滥的缘故。

**杨文韬 编：**能挣钱还不违国法，它所触犯的仅仅是一些“游戏规则”而已，消费者又有买金的需求，打金业的存在即成为必然。其对网游的破坏性影响，只有通过网游运营商自身认真不懈的努力，才有可能得到有效地控制。

**merlinpinkst 编：**不偷不抢，善哉善哉。

**孙兰玉：**有需求就有买卖，打金工作室成就了大量的金钱玩家，虽然遭到我们这些业余玩家的鄙视（当然他们说是羡慕忌妒恨）。不过不能否认，对于顶级游戏永远慢半拍的中国内地市场来说，起到了推动作用！虽然与游戏制作者的初衷相悖！



**魔之左手 编：**这职业咋缴税？说实话只要不打任务怪，我觉着倒是无所谓。

**世界：**不给我分红的一律爆头……

**开三：**一款热门的网络游戏，玩家多了需求量就多，所以延伸出了线下交易，如果成为正规的交易觉得是可行的话没有什么不可以！灰色产业是我们给的，只是不想承认而已！

**路西法的十九层地狱：**只能说经济系统的不给力才导致金农能够轻易摧毁。

**鸭声茅店月：**唉，中国市场这状态……什么都复杂，什么都陷阱。

**江礼淳节操洒地上了：**当倒爷赚了一个月生活费，现在不玩了……求wow测试号！

**HellDassault：**至今没玩上“暗黑3”的悲摧孩子路过。

**Sekai2012 编：**有需求就有市场呗，不玩的无压力。

**买祥：**有金币需求，就有金币交易。

**大众软件果然棒：**打金工作室的汹涌其实从侧面说明了“暗黑3”是一款拥有高自由度与高人气的游戏。然而再完美的游戏系统也难以抵挡利欲熏心者破坏性的掠夺，这时，游戏开发商打击的决心和补丁更新的勤奋程度将决定这款游戏最终的命运。P

## 软盘生活

**Joker：** 盘子的众位最近不知怎的好像都喜欢上了作诗，如此文艺的事情让一贯不怎么文艺的Joker感到压力颇大，没办法，只有摘出几篇来给大家一同分享。欢迎大家来大软地盘 http://www.popsoft.com.cn/bbs，分享下对杂志的看法吧。

### 随笔

**■软粉 纳兰云溪**

我有一个梦想、穿上身绿军装
保家卫国、点兵沙场
我有一个梦想、踏上那训练场
挥汗如雨、也不想爹娘
我有一个梦想、奔赴上行军路
马革裹尸、无所畏惧
我有一个梦想、谱一曲生命歌
鲜血流尽、只为那世界微笑的模样
可
梦只能是梦
我迷失了通往梦的方向
徘徊在市侩的人间
恐惧、惊慌
一张张恶心的面具已将我淹没
我挣扎、我绝望
我始终无法做到
做到
戴上面具和他们一样
哪怕那面具背后触指间的黑暗
可以赋予我渴望的永生
碎梦
我希望
我可以用生命去换取
换取一个心灵的保护壳
躲在壳中
眺望着哪个方向
眺望那曾经梦想的净土
在黑暗中前行
在黑暗中获得永生
那一刻
我将怀揣遗留下的最后一丝纯净
伴随消逝的光晕
支离……
破碎……

### 解闷儿七律

**■软粉 resfranklin**

青山环郭傍东流，葛天澄阔云悠悠。
闲情满浸杯中酒，山花长开几度秋。
万家灯火悲远客，春意阑珊起蜉蝣。
韶华似水几时休？千载长歌莫堪留。

### 中秋诗

**■软粉 临流问月**

行莫问中秋，中秋游子愁。
游子行天下，行迹遍山头。
山行忽踟蹰，红叶满深沟。
深沟不知险，静听有猿猴。
猿啸空谷忧，雁飞落日后。
落日映天长，斜影似人瘦。
人瘦山不知，叶落夜如昼。
昼夜听猿啼，猿啼百兽忧。
春秋闻雁过，雁过千里后。
千里游子行，思量是中秋。

## 快评

本期关于“CD音质”讨论的文章虽然看起来有些迷糊，但是仔细琢磨之后似乎有一种豁然开朗的感觉……所以我最后决定入手一个好耳机！ **网友 小羽**

终于等到大软的E3专题了。这次的专题写得还真特别，跟一局游戏一样。本次E3精彩的地方好像都在现场呢，公布的新游戏就没什么让人兴奋的，都是枪车球，真想跟着无芜姐去现场体验。**网友 稻叶儿**

**Joker：** E3在一段时间内都成了大家茶余饭后的谈资，不过育碧今年的展台真的很棒啊！

你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。



## 林晓在线

**林晓：**因为一些事情，3天坐了3趟飞机，跑了两座城市，体会到人在旅途的心情。最巧合的是我去之前，两座城市都还晴天，我去了后便都多云转雨转大雨，难道今年我是雨神附体？朋友玩笑，能招水的人有财运——真希望这话准！尽管我从小时候唱儿歌就知道，幸福生活要靠劳动来创造！

# 三城记

### 之一 印象杭州

上有天堂，下有苏杭，杭州我真心慕名很久。但我要去杭州的计划一提案，就会遭到家人这样的反对：七八月份去干什么？热死你！冬天去看西湖雪？没暖气你受得了吗？5月踏青9月赏桂花？估计游客比花都多！于是，我只好在家里碎碎念，写篇《新白蛇传》小说来过干瘾。

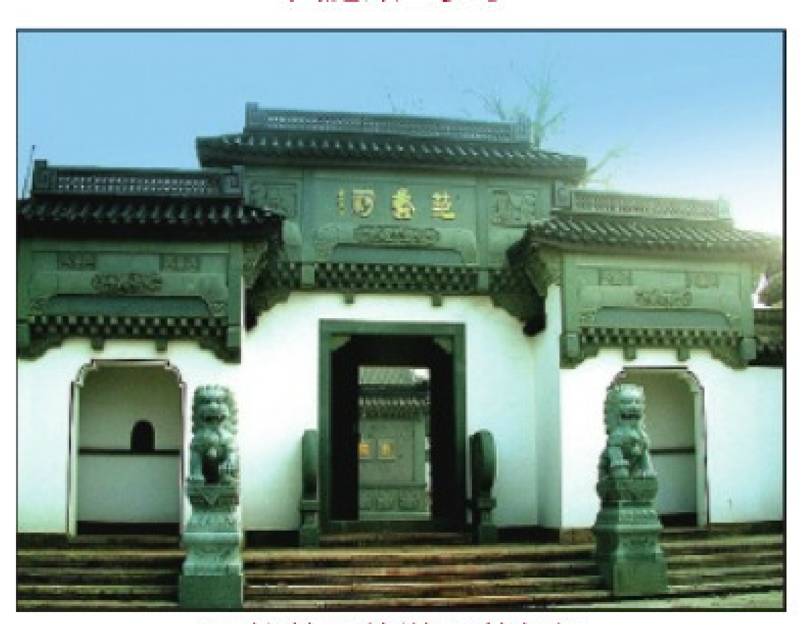
终于有了光明正大的公务理由来杭州，我内心深处那个激动啊，虽然时间紧迫，却还想着要夜游西湖。结果飞机下来直接被拉到接待之处，谈话聊天，然后便去了杭州附近的小城诸暨，与杭州擦肩而过。杭州印象，便成支离破碎，最深刻的竟然是从机场到市区公路两旁铅笔般细长的农家房舍，仿佛一把把筷子样插在田中，想来是宅基地有限，要想获得更多的居住面积就只能向空中发展了。然后是大城市必需的堵车和华贵商厦，外婆家浇了浓厚甜酸汁的西湖醋鱼以及西湖湖畔某段道路的繁华餐饮。

### 之二 美人诸暨

诸暨隶属绍兴，是浙江中部的经济发达城市，2011年人均生产总值超过1万美元，有“中国袜业之都”“中国珍珠之都”“中国香榧之都”的美称。不过，对我而言，经济数字不如一盘好菜有吸引力，本地菜偏咸，特色不足，但胜在食材新鲜，尤其在工厂的食堂之中吃饭，菜是刚从田里摘的，鸡是我数分钟前看到的……绿树环保犹如花园的工厂可是当地特色，一边种田一边做工两不耽误。诸暨的自然地理状况是“七山一水两分田”，风景秀雅，于是出美人，还是中国四大美人之首的西施。西施故里是本地重要的风景区，据说此处是西施的出生地，有1700多年前晋朝大书法家王羲之留下的“浣纱”二字为证，唐代此处建了西施殿来落实西施故里的身份。当然，由于范蠡在西施故事中扮演了导师、情侣和Boss的三重身份，西施故里少不得也有范蠡的身影——一座范蠡祠巍然耸立，恐怕是全国独一无二的。范蠡此人很是传奇，不仅仅是培养西施做间谍施展美人计，他还是经商有道的实业家，被后世尊为“商圣”！



西施殿苎萝亭



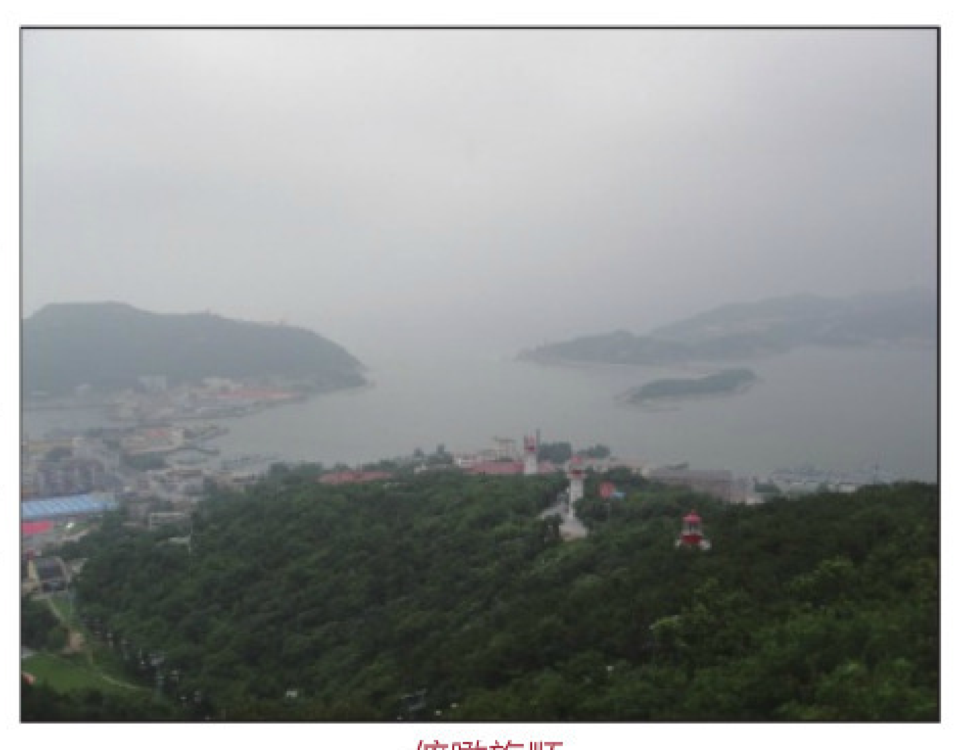
西施故里旅游区范蠡祠

### 之三 温柔大连

再次到大连，有机会饱吃海鲜。天津街的海鲜大排档，一家家吃过去，赤贝刺身最是鲜香，烤大扇贝肥嫩过瘾，而爆炒章鱼（保罗哥，我对不住你）口感超好，用台湾流行词汇，那就是弹牙弹到Q！饱餐后在细雨夜色之中漫步，朦胧的城市有种细腻的温柔，犹如大连女子说话的糯软，无端令人沉醉。天津街附近的俄罗斯一条街，则让我见识了什么叫做“男人的温柔”。耐心的俄罗斯套娃店老板，任我上看下看左看右看眼花缭乱挑套娃。店主把我感兴趣的十件套娃娃拆开来装上，再拆一个再装商，始终面带微笑，毫无厌烦。另一家海鲜干货店的老板，则让我和同伴随意品尝他的货物，他漫不经心地做着其他事情，并不强求我们购买。还有卖巧克力的帅哥也是如此……男人一温柔，我的钱包就瘪掉了。

由于时间上比较宽松，我终于有机会去了旅顺。已经是大连一个区的旅顺，宁静而娴雅，丝毫没有军港的霸气侧漏，也不见沉痛历史的种种积郁。绿树、蓝天、碧海，构成这座小城的温存气质，熨贴着居民和来客的心情。坐在旅顺博物馆后的街边，一边磕海瓜子一边听渔民说家常，没有汽车穿行也无蝉鸣聒噪，时光温柔，慢慢停在那里。

其实旅顺的历史很有惨痛：一山担两海，一港写春秋，一个旅顺口，半部中国近代史。中日甲午战争、日俄战争，给这座城市留下森森白骨的万人家，以及无数悲歌。40年日本的殖民地经营，10年苏联的建设，在中国的城市历史上，旅顺是独一无二的。



俯瞰旅顺



观影棚

# 搜索 Caught in the web

■北京 冰河




各位看到本文的时候，陈凯歌的新作《搜索》应该已经上映有一段时间了。通常来说这种已经上映的电影本人是不肯再推荐以免有马屁之嫌，但这次例外。不因为这片子是陈凯歌的作品，我是馒头血案的脑残粉；也不因为这片子里有姚晨，其实我最喜欢的是佟掌柜。之所以即使已经上映还要推荐这个片子，是因为这片子涉及了和我们日常关系最密切的题材：互联网。而且还是看上去最道德正义的行为：人肉搜索。说实话，人肉搜索从猫扑开始兴起的时候，本人还是很赞同这一行为的，毕竟那会儿我年轻，认为有人做出了某些行为就应该付出代价，颜面扫地不过瘾，身败名裂才解恨。后来关于周老虎、张飞鸽的事件更让本人对人肉搜索加以赞同。但是当水越来越浑，一个“负心女友踹了我”的帖子就能让无赖汉找到无辜少女逼婚不成杀人泄愤，人肉搜索到底是好是坏就再也说不清了。从某种角度来说，这种行为更贴近于混沌学中的描述，就是一只蝴蝶引起了风暴的那个说法，随意的一个谣言，随手的一个转发，引发的后果可能是无法想象的。大家都曾经经历过的抢盐风潮就是这样。也许很多人会说这是为了大家好，但对于社会来说，这种无法寻找因果，无法明确责任的行为是不可取的。随手的转发压根不用负责，而谣言一旦形成，大家都去抢盐的时候，付出代价的是整个社会。这次无辜保不住隐私的是别人，下次无辜保不住隐私的就是自己。更不要说“舌头底下压死人”这句老话了，一代影后阮玲玉就死于此。退一步说，即使有人做错了事情，他该付出什么代价，也应该由法律来判定，而不应该由汹汹的民意来行使正义。须知冤死一个无辜远比漏掉一个坏人造成的危害要大得多，因为这将危及整个社会的相互信任基础。如果真的到了可以任由民意来代替法律的地步，那么这个社会也就没救了。所以基于这个理由，这部电影值得好好看看，再三看看。

新片速递

《泰迪熊》：这片子铁定不可能在国内看到正版引进了，虽然是个半动画片，但它是成人级的动画片呀！所以大家还是通过各自渠道去观赏吧，小清新请自重勿入。

动漫层

# 人类与妖精的互动观察日记——《人类衰退之后》

■北京 温晓



暑假来了，后宫与肉番多了很多。不过还是不乏一些清爽温馨的作品。《人类衰退之后》是由知名小说家、游戏剧本作家田中罗密欧创作，山﨑透（现任户部淑）绘制插画的轻小说改编的作品。故事的背景设定于未来世界，世界人口因为不明原因而急剧下降，人类逐步退出历史舞台，取而代之的是一种平均身高只有10公分的高智能妖精。本作的女主角“我”则成为了人类与妖精之间的调停官，负责斡旋妖精与人类之间的重要事务和纠纷。但由于妖精很少与人类接触，所以“我”根本没什么工作可做，于是“我”想要好好地研究妖精的生态，本作其实就是“我”与妖精们互动的观察日记。

此作的动画确定将由曾制作过《女神异闻录4》的AIC ASTA公司负责制作，而且执导了《女神异闻录4》的岸诚二同样也是《人类衰退之后》的监督，岸诚二在处理动画中的搞笑部份独具一格，记得当年让人笑到颜面神经失调的《天体战士》就是此人的代表作，相信这部的搞笑卖点也不会让人失望。角色设定和总作画监督将由负责过《寒蝉鸣泣之时》的坂井久太担任。主题歌方面，OP交由nano.RIPE担当，清新的曲风加上主唱独特的嗓音给人留下深刻的印象，ED将由曾经以七濑光的名义为不少作品创作配乐的伊藤真澄献唱。音乐则交给了曾制作过《Another》配乐的大谷幸负责，其烘托气氛的功力一定会给这部作品增色不少。

《人类衰退之后》的看点很多，它的原作小说曾连续两年（2008、2009）荣获《这本轻小说真厉害!》的高人气票选推荐，作者田中罗密欧则是galgame大作《CROSS · CHANNEL》的剧本原创者，现在更与龙骑士07、都乃河勇人合力著编key社最新大作《Rewrite》，而《人类衰退之后》这部治愈系又搞笑非常的作品会给我们展现一个怎样欢乐的地球冒险故事呢？

新番速递

平安时代的唯美和歌——《超译百人一首歌之恋》

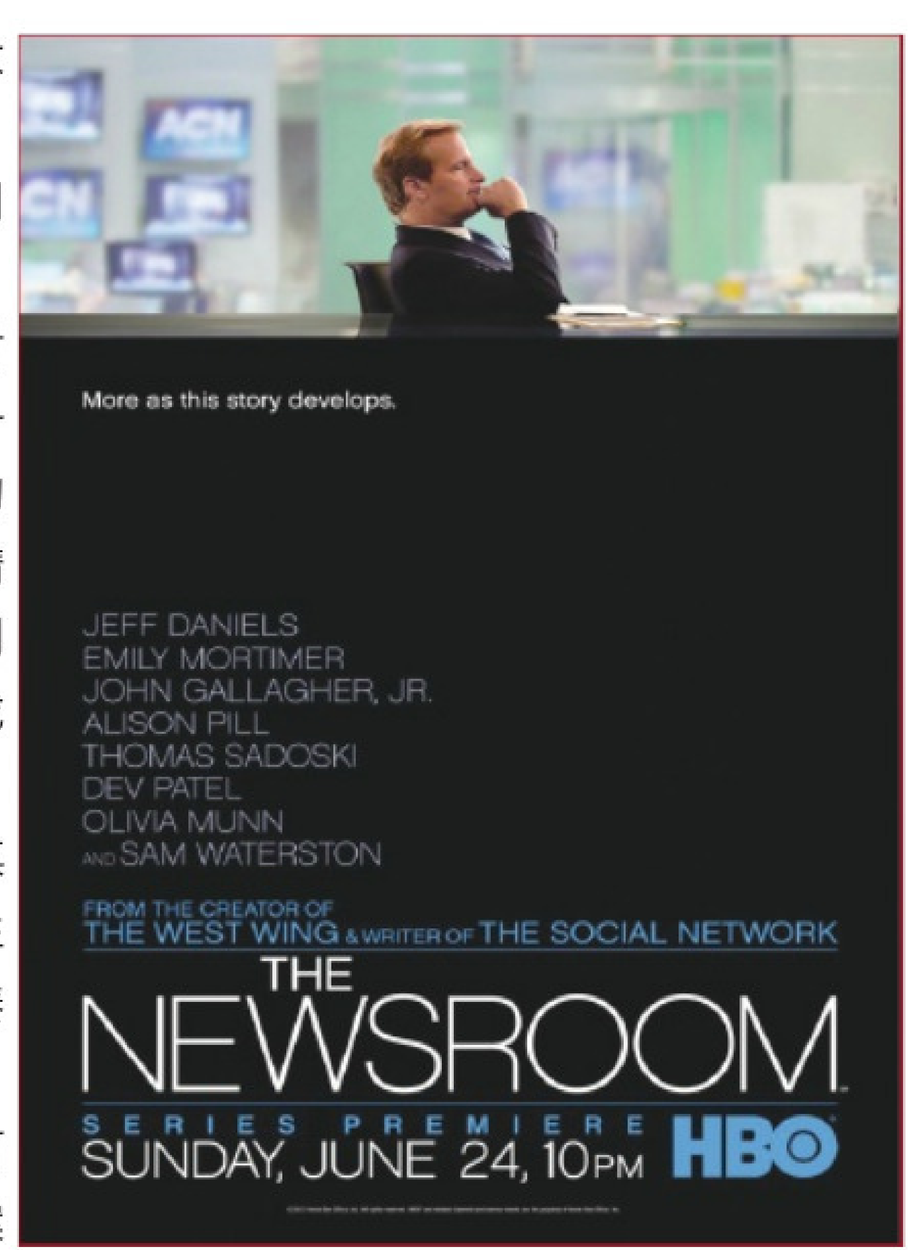
今夏开播的《超译百人一首歌之恋》，故事的舞台设定在日本古朝平安镰仓时代，不仅讲述了紫式部、在原业平、藤原定家等和歌名匠们创作《百人一首》的过程，并且还详细介绍了当时的时代风貌和恋爱故事。你可在唯美的诗句与图画中体会和歌的优雅。



# 火药味十足——新闻编辑部的故事

■北京 无芜

《新闻编辑室》，夏季播出的新剧，不要小看这部作品，制作班底可是很强大的，编剧是首次接触电视剧的奥斯卡最佳编剧艾伦·索尔金，演员阵容更是强大，大家不妨在片中慢慢发掘吧。这部剧于北美当地时间6月24日晚22:00首播，计划制作10集，讲述了一个虚构的电视台里关于《晚间新闻》团队的台前幕后的故事。第一集的剧情相当精彩，广受好评的新闻主播Will McAvoy在西北大学参加一场讨论会（其实最后变成了辩论会），其中一个学生站起来请台上的人用一句话说明什么让美国成为世界上最伟大的国家。有说多元性和机遇的，有说自由的，而本片的主角Will McAvoy却说出了一番惊人的话——美国并不是最伟大的国家，在这段精彩对白之后，他编辑室手下的人都被调走了，而他的前女朋友却回来成为了他的制作人，并且带了一班人，这样的一个新的团队要重改《晚间新闻》风格，力求做成一个绝对真实性报道的节目。




整部片子给人的感觉就是语速非常快，无论是争论还是谈事件抑或是吵架，其语速都令观众难有招架之力。这部片子让笔者想到了曾经小有名气的韩剧《他们生活的世界》，正面却也现实，不过《新闻编辑室》更真实，矛盾激化点更多，节奏也要快很多。

影片里面有很多美国媒体界的词汇，让人看起来有些吃力，大段大段的对话可能也会让人有些疲累，不过不得不说这样的一部不是动作片不是奇幻片更不是破案片的剧集却可以时不时地让人兴奋起来让人紧张起来，着实是最大的亮点。

HBO剧集推荐

《拯救希望》：常规医学剧和灵异色彩的幻想剧

《炸弹女孩》：上流社会千金摇身变为盟军军工厂中漂亮女工人。P



# 17冠，一个网坛的传奇

■北京 Joker

有这么一个瑞士人，是打网球的，年少成名，拥有ATP排名历史上单打世界排名第一连续周数最长的纪录——237周，远远超越美国网球员康诺尔斯的160周纪录，同时还以总周数286周平了皮特·桑普拉斯，该记录将最少延续到289周。

他叫罗杰·费德勒，1981年8月8日生人，被无数的体育评论家赞为是这个时代最成功的网球运动员，正反拍技术均衡，极佳的底线僵持能力，出色的网前截击技术，配合优异的身体素质，让他可以适应任何场地、任何比赛节奏和任何竞争对手。加上2012年7月刚获得的温布尔顿网球赛冠军，费德勒累计获得男单网球大满贯冠军头衔17个，大师杯冠军6个，大师赛冠军20个，ATP巡回赛单打冠军75个。这些成绩都在宣示着他成功的职业生涯，而年逾30的他依旧在奋斗，不出意外，他必将超越桑普拉斯成为网球界最成功的男人。



不同于赛场上的霸气外露，生活中的费德勒是个谦虚平和的人，2009年4月11日，费德勒与女友米尔卡结束了9年的爱情长跑，在家乡巴塞尔结婚，婚礼只有至亲好友参加。2009年7月23日，他们的双胞胎女儿出生，分别取名为夏琳-丽瓦（Charlene Riva）和迈拉-罗斯（Myla Rose）。

至于费德勒有多强，不用说别的，看看他的对手的评价，就是最直观的体现：

“桑普拉斯足够伟大，但如果你的状态好，还可以和他一拼。可是想要战胜费德勒，是更难的一件事。”——阿加西

“我不知道谁能击败他，因为每个人都知道如何能战胜他，但是都没有足够的武器去击败他。”——萨芬

“很多球员都说过，希望能够远离费德勒。说实话，我也是如此。”——哈斯

当然最近的评价就是2012年7月温网总决赛对手穆雷的：“我真的努力了，但这太难了……”

31岁的费德勒获得了自己的第17座大满贯奖杯，请毫不吝啬地将您的掌声送给他吧，他就是网坛的传奇。

新闻流言板

AC米兰与巴黎圣日耳曼达成协议，以近7000万的价格打包出售对内进攻端核心伊布和防守端核心席尔瓦，在球迷间引发轩然大波，许多球迷怒斥贝卢斯科尼：“贝秃子，你这是想毁了米兰，我XXX！”P

# 热门应用TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

| 大众软件软件关注排行榜 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 软件名称 | 投票数 |
| 1 | QQ | 2348 |
| 2 | 迅雷 | 2286 |
| 3 | 暴风影音 | 2184 |
| 4 | QQ拼音输入法 | 2095 |
| 5 | QQ旋风 | 1876 |
| 6 | 搜狗拼音输入法 | 1693 |
| 7 | 360安全卫士 | 1581 |
| 8 | 金山毒霸 | 1572 |
| 9 | 瑞星杀毒软件 | 1485 |
| 10 | 多玩YY（歪歪） | 1359 |

**数据来源：**《大众软件》读者投票 · 2012年7月

**编辑点评：**3个“QQ”出现在榜单之上，今天还在跟朋友讨论，叹息IM软件做得最好的还是QQ。除却“山寨”不论，现在腾讯软件总体来说中规中矩，关键是已不作恶。叹息？大概是感慨国内大多知名厂商都有过的令用户不舒服的那一段经历了。

| 大众软件硬件关注排行榜 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 硬件名称 | 关注率 |
| 1 | NVIDIA 6系列显卡 | 9.02% |
| 2 | 游戏型高性能笔记本 | 8.54% |
| 3 | Windows 8平板电脑 | 7.32% |
| 4 | iPhone 5 | 6.83% |
| 5 | Windows Phone 7手机 | 5.61% |
| 6 | 索尼PSV掌机 | 5.37% |
| 7 | 国产高性能智能手机 | 5.29% |
| 8 | 固态硬盘 | 5.12% |
| 9 | 超极本及超轻薄本 | 5.07% |
| 10 | 安卓4.0平板/手机 | 4.88% |

**数据来源：**《大众软件》读者投票 · 2012年7月

**编辑点评：**也不知道是我们的投票选项太过集中，还是这的确显示了大家的心声所向，“手机”已占据绝对的眼球优势。相比PC，手机目前走的是一体化的道路，不存在DIY更换配件的可能。忘掉配件只有整体，这就是手机的趋势。

| App Store中国软件下载榜（iPhone平台） | | |
|---|---|---|
| 排名 | 付费版 | 免费版 |
| 1 | Mapbar Nav | 唱吧—你的手机KTV |
| 2 | Quick Call Divert | Beautiful hairstyle selection |
| 3 | 来电归属地 专业版+ | UC浏览器 |
| 4 | 高德导航HD | Wi-Fi免费通 |
| 5 | 手机铃声 | 美图贴贴 |
| 6 | 12306订票助手 | Brain Lab II |
| 7 | 随手记专业版 | FBI教你读心术 |
| 8 | Panorama | 美丽说 |
| 9 | Batter Doctor Pro | 墨迹天气 |
| 10 | 凯立德移动导航系统 | 奇艺影视 |

**数据来源：**App Annie · 2012年7月16日

**编辑点评：**据说小孩和女性的钱最好赚，但不如说这两类商品最受大家关注。免费榜上的第2名、第5名、第8名，全部是教你如何展示与装扮自己……好吧，不全是“自己”，但作为一个男性，你是不是也应当为自己身边的女性关注一下呢？

| 国内Android软件排行榜 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 热门下载排行 | 用户热评排行 |
| 1 | UC浏览器 | N7 Music Player |
| 2 | KingReader | 哔哩哔哩弹幕视频 Bilibili |
| 3 | 微信 | 内涵爆笑漫画 |
| 4 | 新浪微博 | 凤凰新闻官方版 |
| 5 | 墨香搜书 | Alarm Clock Xtreme |
| 6 | 搜狗手机输入法 | TED演讲 |
| 7 | PPS影音 | 美女同城 |
| 8 | 谷歌地图 | Google+ |
| 9 | Gallery 3D | SimSimi |
| 10 | 360省电王 | 360 Panorama |

**数据来源：**Appchina应用汇（appchina.com）· 2012年7月

**编辑点评：**关心ACG主题网站的朋友一定会知道所谓的“B站”（哔哩哔哩弹幕网），而Bilibili就是其官方客户端。它支持在线观看视频，目前有动画、音乐、游戏、娱乐、专辑合集、新番连载6个板块，且提供了视频查阅功能，其界面舒适而充满ACG风格。

| 2012年6月中国网民使用浏览器排名 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 浏览器 | 使用率 |
| 1 | IE | 51.53% |
| 2 | 360 | 26.79% |
| 3 | 搜狗 | 7.78% |
| 4 | 傲游 | 2.90% |
| 4 | Safari | 2.90% |
| 6 | Chrome | 2.69% |
| 7 | 火狐 | 1.79% |
| 8 | QQ | 1.69% |
| 9 | 其他 | 1.93% |
| — | — | — |

**数据来源：**CNZZ · 2012年7月

**编辑点评：**6月份IE浏览器的使用率和占有率仍然占据50%以上，但与以往月份相比其占有率持续微幅下降。傲游、火狐、QQ浏览器的使用率则呈现缓慢增长趋势。Safari、Chrome浏览器增长幅度相对来讲比较明显，这是否与这两家的移动设备有关呢？

| 2011年中国无线搜索市场运营商份额 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 运营商 | 市场份额 |
| 1 | 百度 | 48.8% |
| 2 | 宜搜 | 34.7% |
| 3 | 腾讯搜搜 | 10.3% |
| 4 | 明复 | 2.6% |
| 5 | 3GYY | 1.5% |
| 6 | 易查 | 0.8% |
| 7 | Google中国 | 0.5% |
| 8 | 其他 | 0.8% |
| — | — | — |
| — | — | — |

**数据来源：**易观智库 · 2012年7月

**编辑点评：**前面的硬件排行榜说到“手机”，那么就不得不提手机上网；说到上网，就不得不提无线搜索。当你看到这个榜单中稍显陌生但却份额巨大的“宜搜”（easou.com），是否会觉得一个新的市场正在你我没有意识到的领域迅速成长？P

Start

Popsoft Magazine

# 每个方块中，都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择




出片日



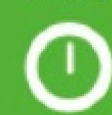
上班

午休时间
11:30 - 13:00






总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00






SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊



强档攻略



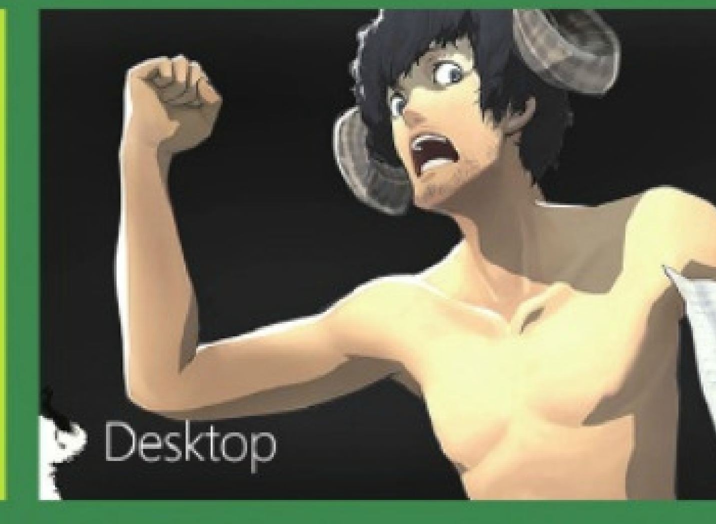
评测室



评测样品



放松



Desktop

抓狂的专题组




小憩



专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑



写作



灵感



最佳应用



出片结束



邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
~~定价：￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN